1991年11月1日発売(毎月1回1日発行)第3巻第11号通巻35号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 400yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1991 11月号



エメ・ドラスタッフが贈る!
小説 牙龍 GaRyu 連載開始

NEW SOFT
R-TYPE
ドラゴンセイバー
スーパー桃太郎伝説II
ロードス島戦記

HOW TO WIN
ニュートピアII
マイト&マジック
ワールドサーキット

別冊付録 2Mソフトを完全網羅
勝 SUPER CD-ROM²
Xデーはすぐそこ 発売まぢか

Enjoy Hudson



高山みなみ　潘恵子　千葉繁　銀河万丈　羽室

宮内幸平　白石冬美　岸田今日子　山口勝平　柿沢美貴

小山茉美　赤星昇一郎　伊倉一寿　井上あずみ

屋尾一樹　永井一郎　内海賢二　藤田淑子

木下千鶴子　八奈見乗児　池田昌子　青野武

7月31日、録音終了!!

見よ!総勢24名もの超豪華・声優陣!!

こ〜んなゼイタクは「天外II」だけ!!

発売直前記念大プレゼント!!



1等賞 声優さん全員のサイン入り・ポラロイド写真24枚を1名様に!

2等賞 声優さん全員の写真（サインなし）24枚を10名様に!

応募方法はカ〜ンタン。官製ハガキに氏名・年齢・住所・電話番号・キミのひと言を明記の上、次の宛て先まで送ってくれ!
応募者のなかから抽選で、豪華・写真セットが当たるぞ!

●宛て先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
ハドソンビル
(株)ハドソン「天外魔境II」 M係

●締め切り　平成3年10月20日　消印有効

●当選者の発表は発送にかえさせていただきます。



第9回CSG新作発表会レポート

行った!見た!!クソ暑かった!!!

アヂーアヂー、クソアヂー！　大阪で開かれたCSGを取材に行った本誌取材班だが、あまりの暑さにダウン気味。でもしっかり初登場作品をチェックしたぞ。

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

ハドソン／12月6日発売予定／¥5,800　ACT　4M

ドラえもん のび太のドラビアンナイト

人気シリーズの第2弾が発表された

前号でタイトルのみ発表になった『ドラえもん』シリーズの第2弾、『のび太のドラビアンナイト』がハドソンブースに登場。このゲームは、みんなの人気者ドラえもんが、原始時代など4つの時代で大活躍するACT。実際にプレイした感じでは、かなりやさしめにゲームが作られていて、誰でも楽しめるといった内容だ。キャラも大きめに描かれているので、ファンには喜ばれそうだね。

ハドソン／発売日未定／価格未定　ACT　4M

忍者龍剣伝

ACTの名作ついに登場！

アーケード版、FC版と発表された、テクモの名作ACTの『忍者龍剣伝』がついにPCに登場だ。基本的にはFC版のリメイクで、手裏剣などを駆使して突き進むという内容。

アイマックス／発売日未定／価格未定　STG　4M

冒険男爵ドン

PC新規参入メーカーの第1弾

新しくPCエンジン界に参入した、アイマックスが放つ第1弾ソフトが、この『冒険男爵ドン』だ。ゲーム内容はわりと正統派のSTGで、手ごたえや画面のきれいさなどはなかなかの水準だ（P.145に詳報）。



⬆名ステージでは、ひとクセあるボスが待ち受ける。

精霊戦士スプリガン



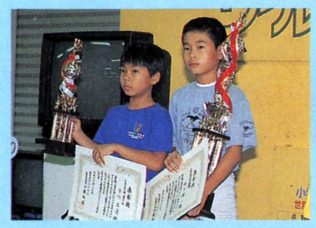
⬆左から全国大会2位の磯田貴士くん（東京代表)、中央下が優勝の松野清貴くん（大阪代表)、3位の成宮洋くん（九州代表)、そしてナグザットの下地さんだ。

チャンピオン決定

8月27・28日、熱きゲーマーたちにとっての「甲子園」が終わった。「PCエンジンサマーツアー'91」東京会場では、全国の燃えるSTGファイターたちが集結し、両ゲーム大会の最終決戦が行われた。たったひとりのチャンプの座をめざして。

ファイナルソルジャー

小学生の部
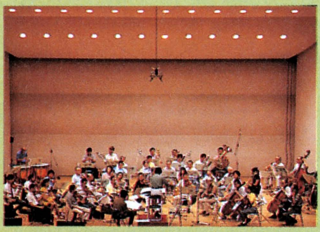


⬅世界ランキング1位の鈴木健二くん(右)と3位の早川正洋くん(左)。

中学生以上の部



➡同じく2位の水野隆くん（左）と3位の渡邊武志くん（右)。

「桃太郎電蓄Ⅱ」が出るぞ



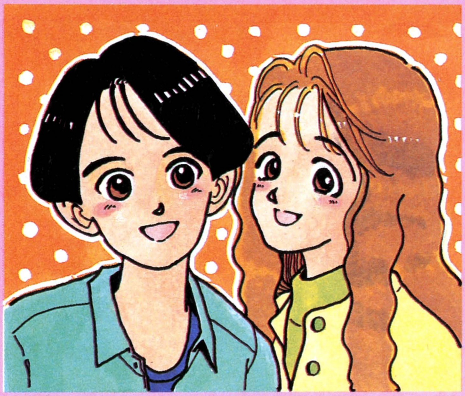


➡録音をチェックしている関口さん。
⬆すごい音の迫力。

9月の4～6日、埼玉の新座市市民会館において、CD「桃太郎電蓄Ⅱ」の録音が行われた。

この作品は、『桃太郎』シリーズで使われたGMの中から、作曲者の関口和之氏（サザンオールスターズ）自ら選曲した、いわば「ベスト・オブ・桃太郎」とも呼ぶべきもの。さらにスゴイのは、すべてN響によるフルオーケストラでアレンジされているのだ。12月上旬発売予定。

今号より 新読者ページSTART



イラスト／パディ小暮

PCエンジンが大好きな読者のみなさんと、私たちふたりとで作る新読者ページ“ごひいきネットワーク”(P.90)。6つのコーナーを設け、ゲームに関するおハガキを大募集。目立ちたがり屋のキミも、寂しがり屋のキミも、じゃんじゃんおたよりくださいね♥

『天外Ⅱ』ゲーム画面大公開!

『ふしぎの海のナディア』ゲーム化決定!!

10.25発売3大SCDソフト徹底攻略 !!!

……まだまだナカミは盛りだくさん

SCDソフト&ハード情報満載

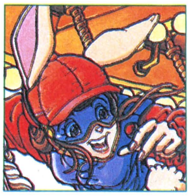
別冊ふろく ㊗スーパーCD-ROM²に注目!!



勝PCエンジン

NOV.CONTENTS
[11月号目次]

1991 ⑪ Vol.35
発行／角川書店



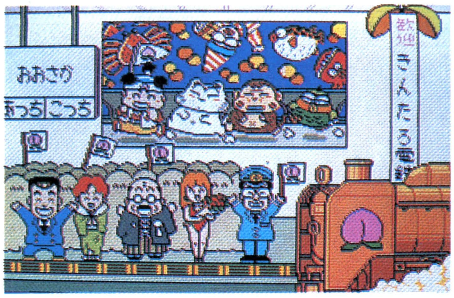
秋の新連載・その1



ニューウェーブノベル
Ga-Ryu
作／飯　淳
画／木村明広

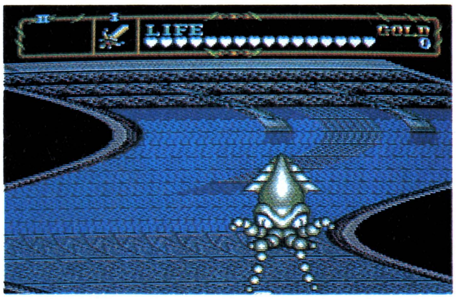
NEW SOFT TIMES

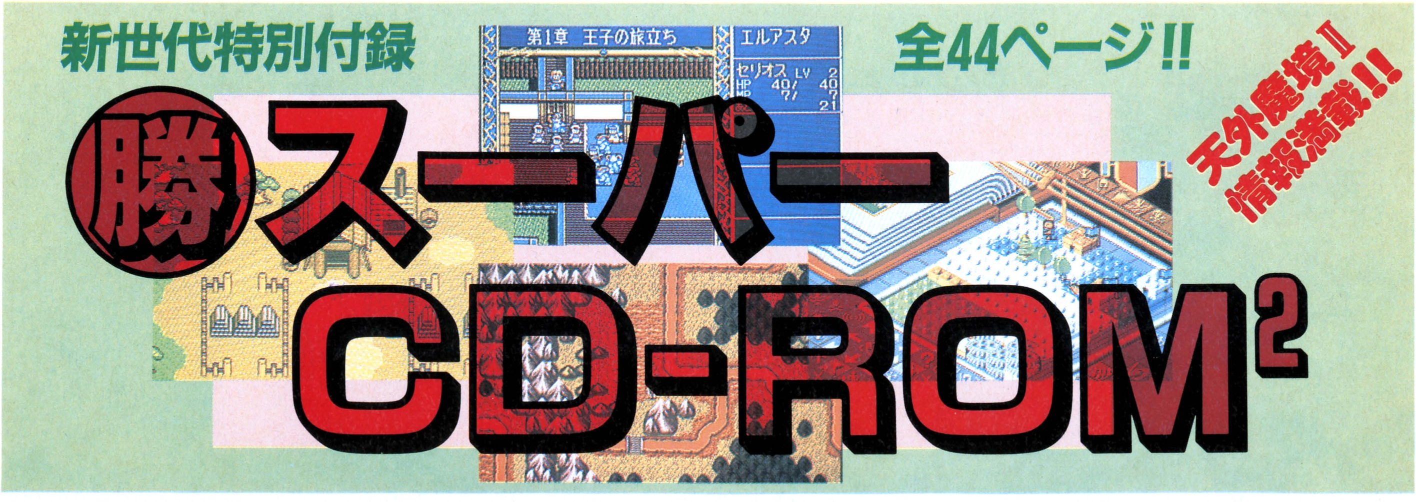
●怒濤のごとく押し寄せる新作ソフトを㊗が斬る!!



HOW TO WIN

●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!



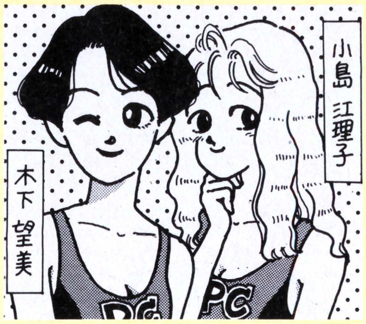


連載コミック「ロードス島戦記 ファリスの聖女」は、山田章博先生急病のため休載させていただきます。ご了承ください。

秋の新連載・その2

新読者ページの登場だ!

ごひいきネットワーク



ゲームの達人

●発売中のソフトを、ウラから
オモテから遊びつくそう!!



《GAME INDEX》

アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

ゲームデータ

- CD-ROM²
- スーパーCD-ROM²
- 新旧CD-ROM²両対応
- Huカード(数字はメガ数)
- スーパーグラフィックス専用
- GT対応
- PC・SG両対応
- バックアップ対応
- RPG ロールプレイング
- A·RPG アクション・ロールプレイング
- STG シューティング
- ACT アクション
- AVG アドベンチャー
- SLG シミュレーション
- SPG スポーツ
- PZG パズル
- A·PZG アクション・パズル
- ETC その他

表紙イラスト●佐々木晃［TONG KING SHOW］　表紙アートディレクション●グァバモリオカ　表紙ロゴデザイン●高木和雄［AR+DA］



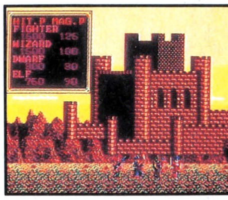
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

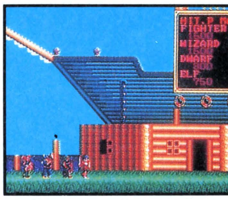
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福　岡／092-713-9900

Victor
PC Engine ROM ROM











発売前からすでに名作!! 前人未踏のアクションRPG間もなく発売!

「ソーサリアン」だからこその興奮

1. 10個のシナリオが楽しめる新システムの採用。
オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます

2. プレイヤーに許された大幅な選択。
シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択
120種類にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます

3. 人生を感じさせる登場人物。
キャラクターメイキングも大きな魅力 種別、性別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます
それぞれには寿命までもが設定されているのです

4. CD-ROMならではの迫力。
アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽の
ふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます

ソーサリアン

この冬発売!! 希望小売価格 ¥7,200(税別)

Falcom

ますますアブナイ! 創刊一周年記念号

ウルトラボックス5号


最終回を迎えた「クスト」



となりのトロロ

今回の内容は

お陰様で創刊一周年。発売の度に広がるファンの輪。
内容をさらに充実させて「5号」間もなく発売。

好評発売中!! 希望小売価格 ¥4,800(税別)

好評のアニメゲーム「クスト」は謎が謎をよぶクライマックスの最終回。
「CLUB UB Cruel Summer 誘惑のざわめき」。
アニメ業界を題材にしたRPG風アドベンチャー「となりのトロロ」。
さらに人気漫画家を起用した「インタラクティブ・コミックス」。
もちろん評判の「PCエンジンソフト図鑑」は
裏技を大特集してお送りします。そのほか本格シューティングゲームや
チョットHなスポーツアクションゲームほか満載満載のアブナイ号だ。



発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成５年８月
１日まで

切手は
いりません

166-□□

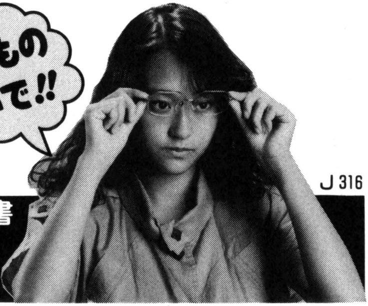
（受取人）

東京都杉並局私書箱44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

視力は直らないもの
とアキラメないで!!



J 316

見るだけでもタメになる案内書

無料急送!!

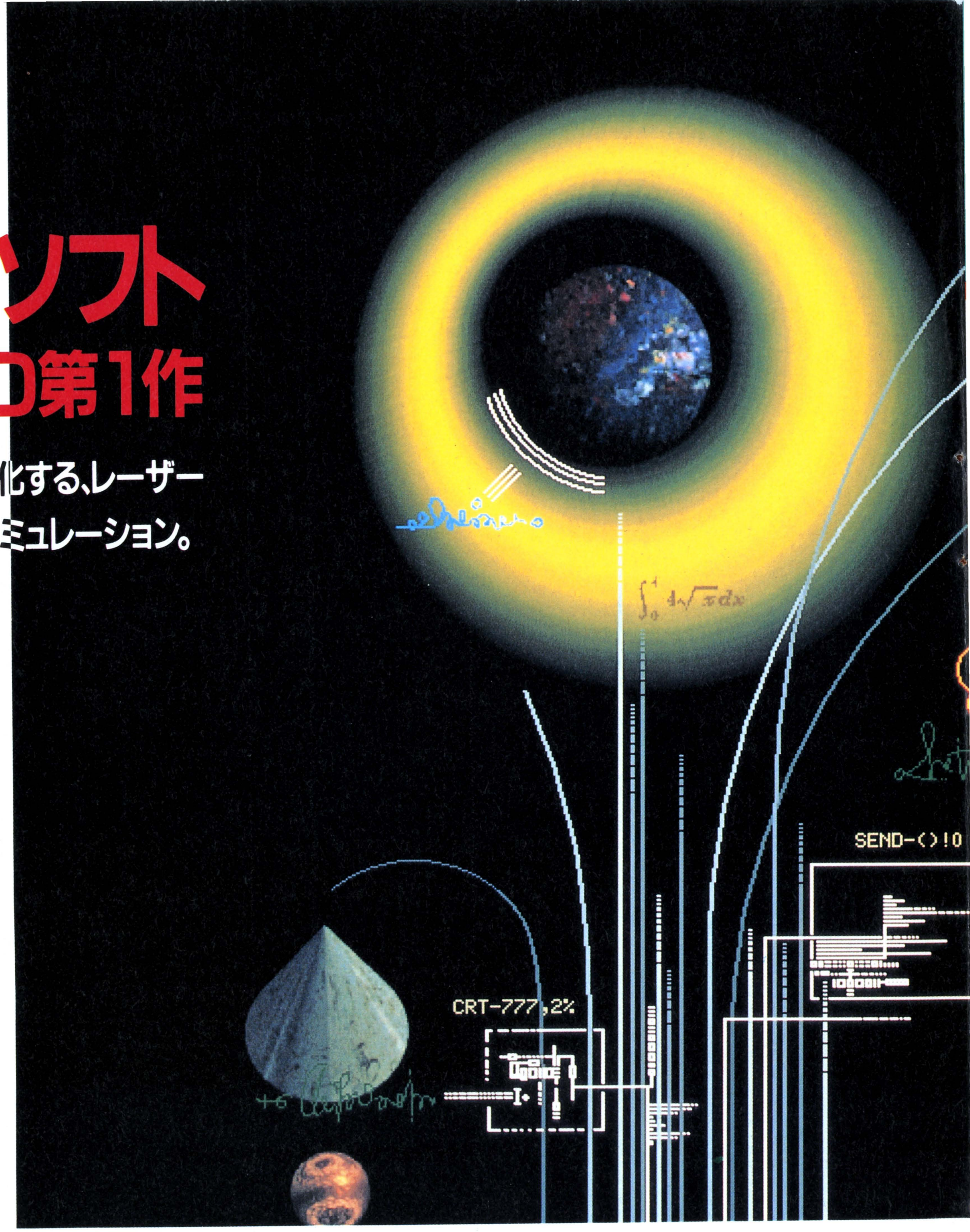
氏名	フリガナ		
住所	〒 都道府県		
TEL		年令	

キリトリ線

LASER SOFT

レーザーソフト
スーパーCD第1作

スーパーCDでさらに進化する､レーザーソフトが送るアクティブシミュレーション。



LASER NEWS

11月下旬発売予定のレーザーソフト最新作「レディ・ファントム」。開発の方もラストスパート状態。そこで、みんなより先にテストプレーしてみたけど、これはハマッちゃうよ。主人公の女の子5人はメチャクチャかわいいし、ロボットの「ファントム・メディア」はカッコイイし、ゲーム性、操作性ともにバッチリの出来ばえ。一日も早くみんなに楽しんでもらえるように開発チームのシリを叩いているから、待っててネ//

LASER NEWS

マコ&アコのヴェカンティツアー91'

マコ：はじめまして、レーザーソフトのマコです。
アコ：アコで〜す。みんな、よろしくネ//
マコ：今回から広告のスペースを利用して、ユーザーのみんなとおしゃべりすることになりました。
アコ：みんな、「ヴァリスⅣ」の発売キャンペーンのラジオと電話を聞いてくれたかな？
マコ：すっごい反響で、電話なんか全然つながらなかったみたいで、ゴメンね。
アコ：みんな買ったかな。アコも4面まで行けるよ。
マコ：エ〜ッ、アコが4面まで行けるんならみんなエンディングまで簡単に行っちゃうじゃない//

NAVIGATION

未来へ君と――レーザーソフト。

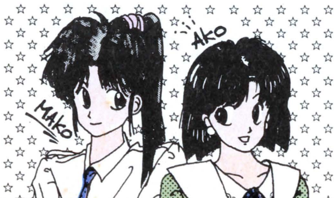


レディファントム

斬新なメカニック、「ファントム・メディア」にシンクロするものは――。

アコ：どうせ、ヘタッぴですよ。みんなアコに励ましのお便りをちょうだい。

★このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。宛て先は、レーザーソフト「マコ&アコ」係まで‼



NEWキャッチフレーズ

NAVIGATION

未来へ君と――レーザーソフト。

わたしたちの創造は「未来」の扉を開け、新たな感動の時空へ君と旅立つ。

PC Engine

EFERA & JILIORA

The Emblem From Darkness

エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ・エンブレム　フロム　ダークネス

かつて――神々の戦いがあった。
古き神々と善なる力を司るゼルクの神々の戦いであった。
天を裂き、地を砕くその争いは、
この世の全ての力を歪め、地に深く傷跡を残した。
数千年の長きにわたったその戦いも、神々の消滅という形で幕を閉じることになる。

それから、
さらに気の遠くなる程の長い年月を経て、
その地に人類が誕生した。
しかし、今なお存在する神々の残した傷跡は、
相対する二つの勢力を形成し、人類を闘争と殺戮の歴史へと導いた。
人々はその傷跡――歪められた不可思議な力を"魔法"と呼び、
崇め、恐れていた。

神々の裂いた大地の中で、最も大きい大陸ハラーマ……
繰り返し起こる戦乱、暴動、飢饉、
その秩序は皆無であった。

しかし、その混沌とした歴史にも終止符は打たれた。
オカレスク…あたかも、この世の救世主であるかのように語り継がれる男。
鬼神の如き闘いぶりで各地を次々と征服し、ついにはハラーマ大陸全土を鎮圧した男。
彼の築いた広大な国ムアール帝国の人々は、
彼の事を『英雄』とも『神』とも呼んだ。

しかし、始祖オカレスクの御代から、数百年の時を経た現在。
オカレスク大帝以降、傑出した皇帝もなく、
代を重ねるにつれ、その血を継ぐ者の数も減少する傾向にあり、
ムアール帝国は衰退の一途をたどっていた。

そんなさなか
奇しき星々に導かれて、二つの命が生まれた。


PC エンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
COMING SOON!
Brain Grey
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-3264-3039



カワイイけれど勇気はスゴイ。エランとドラゴの戦いが始まる。

カオスに支配された故郷ケーニスト・ランドを救うため、ひとりの少女が立ち上がった。その名はエラン。勇敢な竜使いの末えいだ。カオスによって滅ぼされた竜たちの生き残りドラゴと出会い、ケーニスト・ランドに平和を取り戻すためのスリリングな戦いが始まる。エランの勇気とドラゴの力が、いま新しい歴史を刻み込もうとしている。

火竜石で４段階の成長を遂げるドラゴ。攻撃パターンも12種類。勇敢な竜使いになれば、迫り来る敵の攻撃をかわして、きっとケーニスト・ランドに平和を呼び戻すことができるはずだ。

Young メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)

お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時

【スタッフ募集!】

★TVゲームの画面データ作る人!! ★アニメシーンの原画動画描く人!!

経験者に限る。御問い合わせは池田まで ☎03(3486)6588へダイヤルだ!



シミュレーションゲーム

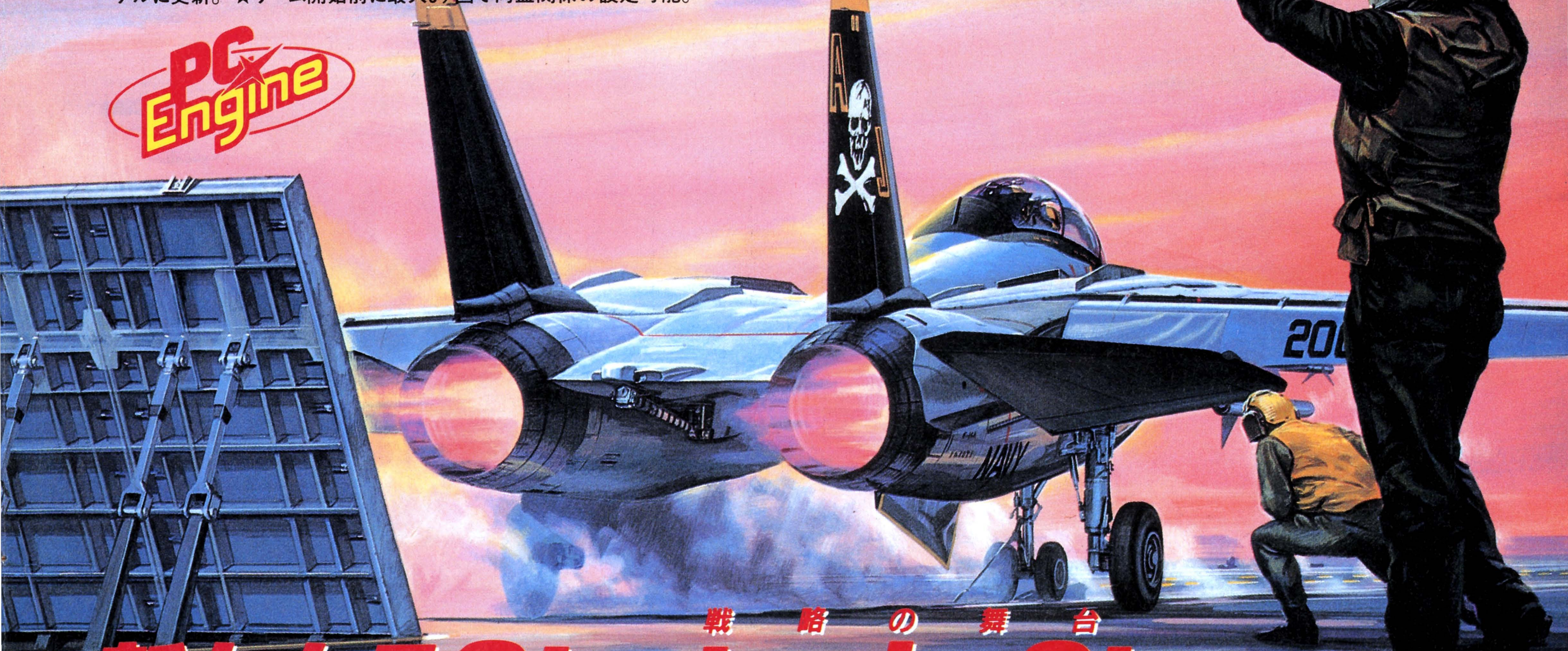
CAMPAIGN VERSION 大戦略II

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用!

キャンペーンモードとは、8ステージにもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むというダイナミックなゲームです。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定されたビジュアルシーンはゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと合計40本の大容量!
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、迫力のCDサウンドで、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場! ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場! ★地形には港を追加! ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能! ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

PC Engine



新たなるStrategic Stage(戦略の舞台)へ。



SUPER CD·ROM² SYSTEM

12月発売予定!!

ILLUSTRATION by MASAMI ONISHI ※画面写真は開発中のものです

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

HOT NEWS

アイレムより緊急発表!!

スーパーCD-ROM²参入!!



R-TYPE COMPLETE CD 発売!!

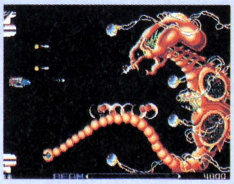
『R-TYPE I・II』を1つにまとめて発売だ!!

アーケードで発表され大ヒットし、PCエンジンに移植されてからも、多くのファンからの支持を受け続けているSTG『R-TYPE』が、なんとスーパーCDロムで完璧バージョンとして登場するぞ!

開発を進めているのはオリジナルメーカーのアイレム。それだけに、よりアーケードに近いデキが期待できるってもんだね。もともと、Huカードで2枚に分けて発売されていた作品を1枚にまとめて、超ドハデなビジュアルや大迫力のサウンドをプラス!! てわけで、ボリュームアップで見どころ満載。特にオープニングやステージ間のデモシーンは必見だぞ。さらに、さらに、このデモシーンで「R-TYPE」の、いままで隠されていたストーリーが明かされるのだ!! 「R-TYPE」ファンならぜひとも知りたい内容が盛りだくさんというわけだぞ。

R-TYPE I

全8ステージだったアーケード版の前半部分。ステージ1～4を完全に移植したもので、完成度が高い作品である。難しさもそっくりだぞ。



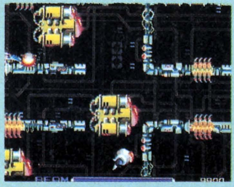
⬆コイツがステージ1のボス。リアルになって登場するのがまちどおしい。



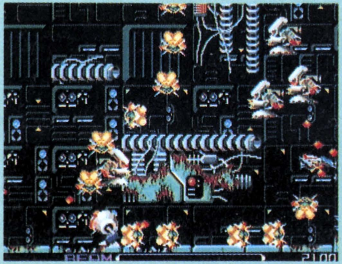
⬅これはステージ2だ。ニョロニョロ大きなヘビは、倒せないのだ。

R-TYPE II

同じくアーケード版の後半部分。ステージ5～8を移植してある。「I」のパスワードで、武器をそのまま持っていけるのだ。こちらもムズイ。



⬆ステージ6は、迷路のようだったね。パターンを見切るまでは、クリアは難しいぞ。

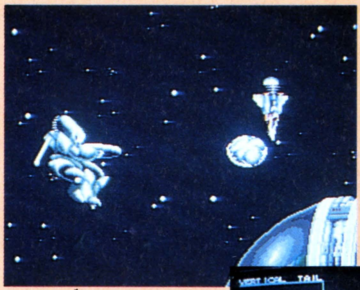


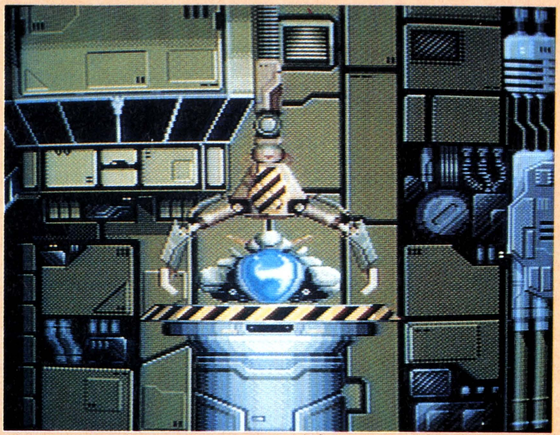
⬅ヒェーッ! 弾に囲まれてしまったーっ。ステージ7は、激ムズ。

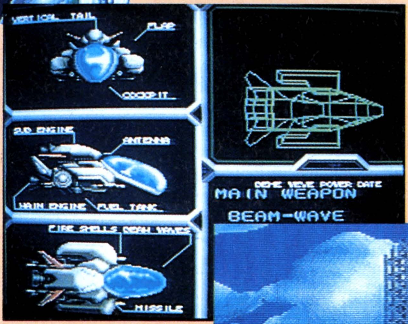
ストーリーを明らかにするオリジナルアニメーションをスクープ！

「R-TYPE」がアーケードで発売されて以来、いまだに謎とされているストーリーが、この1本ですべて解き明かされるのだ!! なぜいままで戦ってきたのか？ そしてバイドとは一体なにものなのか？ 数多くの疑問を抱きながら、キミのR-9は飛び続けたんじゃないかな。

時代は2200年代、地球人類は初めての異星人との接触を果たすことになる。その異星人こそ、負のエネルギーの集合体バイドだった。バイドは、付近の文明を取り込み消化して、異次元のなかを無限に増殖していく生命体なのであった。「危険な敵」と判断した人類は、それまで作業艇だったRシリーズを迎撃機として選んだ。作業艇ならではの機動力と、信頼性の高さが認められたのだ。数々のテスト、改造を繰り返し、ついにR-9の誕生となった。そしてバイドとの最後の戦いが迫る。人類の運命はキミの手にかかっているのだ!!







⬆おっ。見たことがあるロボットがいるぞ。グラフィックがよくなり、敵もカッコイイ。

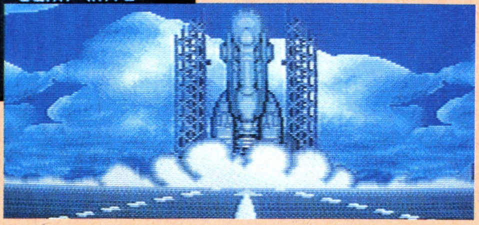
➡R-9って、こんな形をしてたんだ。知らなかった人も多いんじゃない？

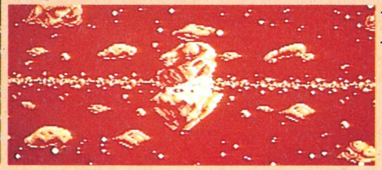
⬇ステージ1のボスだったドプケラドプス。すごいリアルな表情のグラフィックだ。こんなボスを相手に戦うなんて最高だね。

⬆格納庫のようだぞ。細かいところまできれいに描かれているね。この機体が、もともと作業用だったとはおどろきだ。地球人のパワーもスゴイ。

⬇ゴーッ！ とこのときの音は、大迫力。R-9を乗せた宇宙船が、いままさに飛び立とうとしている。激戦の予感がするぞ。







⬅一体何が起きたんだ。突然ドカーン！と、大爆発が起こり、そして……。

アイレム販売促進課の藤田氏 高津氏に直撃インタビューだ！

『R-TYPE・C』の内容は？ 今後の制作方針は？



あのアイレムが、ついにCD作品の制作に着手!! ということで、㊙スタッフはアイレムが今後、どのような方針でCD作品を作っていくのか？ また、今回発表された『R-TYPE・C』はどんな内容になるのかを直撃インタビューしてみたぞ。



⬅今回のインタビューに答えてくれた販売促進課の藤田氏（右側）、高津氏（左側）。

㊙：CDロムロム、特にスーパーシステムのメディアに参入することを決定した理由は？

藤田氏：まず、なんといってもアクセスの問題が解消されたことですね。うちのようなSTGを得意とするメーカーだと、やはりゲームのクオリティを考えた時点で、旧システムのアクセス時間や頻度が問題でした。それが一気に消えたというのが、大きな理由です。

㊙：今後の作品の発表予定は？

高津氏：まだ、はっきりといえない状態です。まあ、楽しみに待っていてほしいという感じですか。できるだけコンスタントに出していきたいとは考えていますけどね。

㊙：『R-TYPE・C』のポイントは？

高津氏：STG内容の確かさは変わらないので、新たにプラスした演出面ですね。どうか、アイレムがこれから目指す、マルチメディアの可能性に期待していてください。

New Soft Times

ニューソフトタイムス



龍の魂が闇を切り裂く！

DRAGON SABER

ドラゴンセイバー

ナムコ／12月27日発売予定／予価¥6,800　STG　4M

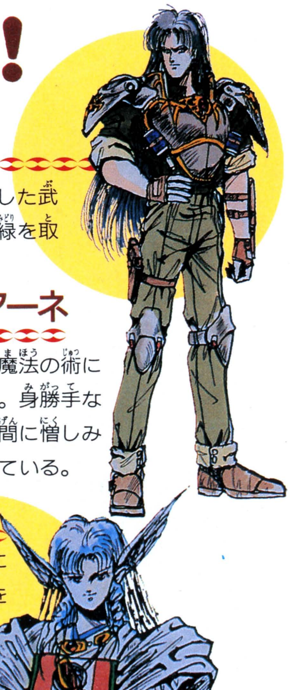
新たなる聖龍伝説が呼び起こされる！

アーケードで注目を集めた『ドラゴンセイバー』が、Huカードで待望の登場だ。前作の『ドラゴンスピリット』とは設定が変わって、今回のテーマは「環境破壊」。汚染によって生まれたバイオモンスターを操っている、エネルギーの根源をつき止めるため、2人の勇者がドラゴンに姿を変えて飛び立つ。時代を超えてよみがえったドラゴンは、滅びかけた惑星を救えるか!?



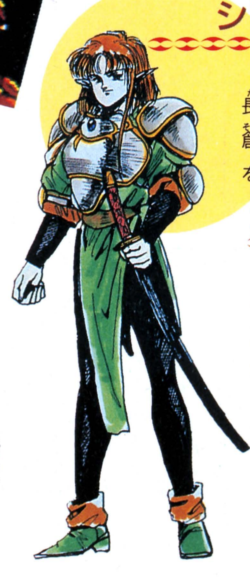


⬆⬅オープニングデモも、もちろんあるぞ。主人公の2人が聖剣を天にかざした次の瞬間、2匹のドラゴンが天空に姿を現す。おおう、燃えるぜっ！



ヒューイ＝ラグーン

わずかに地上に残った人類が結成した武装部隊の、リーダー的存在。地上に緑を取り戻すことを夢見て、戦っている。



シリア＝フィリアーネ

エルフと呼ばれる、魔法の術に長けた種族の生き残り。身勝手な創造と破壊を行った人間に憎しみを感じつつも、共存している。



太陽神アーリア

ヒューイとシリアに退廃した惑星の未来を託し、聖剣を授ける。かつて、先代ブルードラゴンが倒した魔王・ザウエルと戦ったこともあった。





幻想的な9ステージ！

2匹の聖龍を待ちうけるのは、バイオモンスターの巣窟と化した、混沌の世界。各エリアの最後には、凶悪なボスが待ちうけている。人類が狂わせた自然の摂理が生み出したこの生物たちは、本来この世に存在してはならない者たちなのだ。

ドラゴンは通常のショットに加えて、強力な「ため撃ち」ができる。また、アイテムによって５種類のドラゴンに変身し、さらにパワフルな攻撃ができるのが特徴なのだ。

闇の力に勝てるのは、聖なる力。異形のモンスターどもを倒し、どす黒い流れを発する宮殿をめざせ！

エリア―1 水没都市



➡かつて繁栄した都市のなれの果て。その上空での戦闘だ。



⬆１面のボス、実験生物「アキラ」。触手のように伸びてくる目玉を狙って撃て！

エリア―2 火山

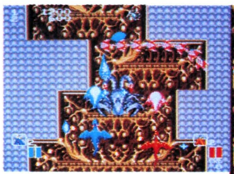


➡地が裂け、マグマが噴き上げる。ファイヤードラゴンの姿で進め。

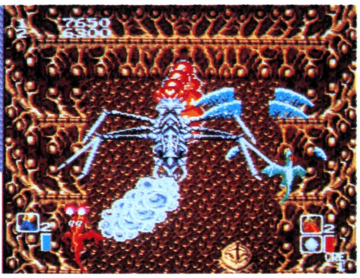


⬆火口から出現するボス、「ヒッポカンバス」。攻撃を受けると、火の粉をまき散らしてくる。

エリア―3 化石



➡巨大で不気味な生物や、亡霊がわき出す。左右からは壁が迫る。



⬆ボスは、半身が化石と化した節足獣「エイリアンキング」。口から吐くのは死のバブル。

エリア―4 地蕈



⬆突然変異をとげた木霊「ウッディー」。枝を触手のように操って攻撃してくる。



➡一面にキノコの生えたシーン。凶暴化した植物が地上から襲う。

エリア―5 渓谷



⬆高速スクロール面。壁が最大のライバルだ！

⬇ボスは「ロックヘッド」。無限増殖する岩の怪物。

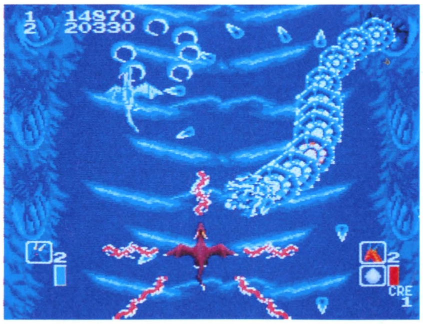


エリア―6 氷穴

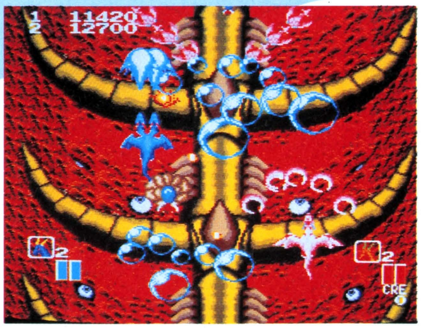


⬆氷壁までもがドラゴンに襲いかかる！

⬇ツララをバラまくボス「アイススネーク」。



エリア―7 魔界



⬆ここは地上ではない。何者かの体内のような不気味な空間で、魔性の者たちが牙をむく。

ギャグ満載何でもありのニューバージョン

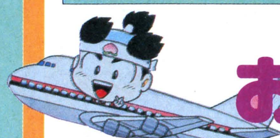
SUPER 桃太郎電鉄 II

スーパーももたろうでんてつ



ハドソン/12月20日発売/¥6,800

ETC 6M B・U

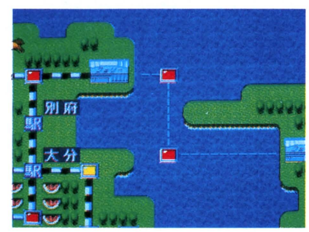


おもしろさ超パワーアップで再登場!!



➡目的地ごとに異なるイラストがとっても楽しい。

大人気ゲームの第2弾がついに登場! 基本システムやマップは前作とほぼ同じだけれど、カードやイベントなどがパワフルにバージョンアップ。また、びんぼうがみの変身やハワイなどの海外の登場と、新しい要素もギッシリ。さらにうれしいことに、今回はマルチタップを使わなくても最大5人で遊べる上に、遊ぶときの人数が少ないときのために、対戦相手として8人のキャラクターが用意されているんだ。これはウレシイよね。



⬅今回は、四国と九州がつながって移動が便利になったよ。

対戦者たち



⬆あかオニ:見習。ひたすら弱い。気晴らし用の相手。



⬇うまオニ:一段。とても弱い。堅実で農業が大好き。



⬆きじた:二段。弱いけどひたすら目的地をめざす。



⬇さるかわ:三段。いじわるなカードをすぐ使う。



⬆いぬやま:四段。やすい物件をこつこつ買っていく。



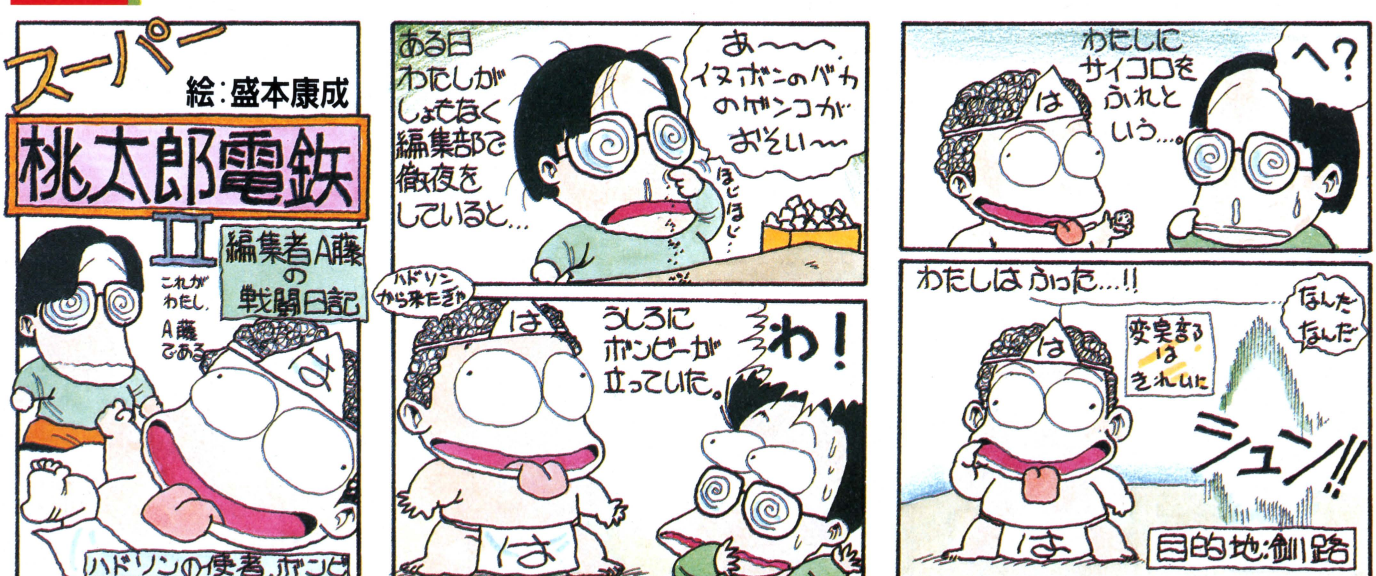
⬇やしゃ姫:五段。ボンビーをすぐなすりつけにくる。



⬆あしゅら:六段。すばやい動きで目的地をめざす。

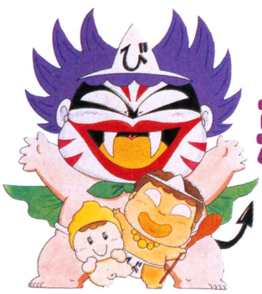


⬇えんま:名人。メチャクチャつよい!



実録!!ハドソンVS㊕ 24時間耐久『桃鉄II』

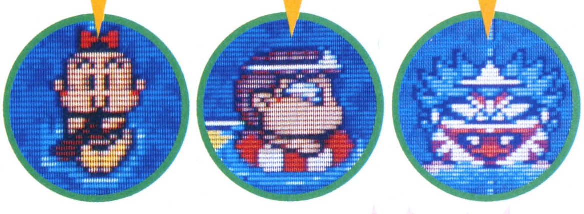
8月吉日、プライドと私情と接待の意味を含んだ因縁のハドソンVS㊕24時間耐久『桃鉄II』対決は実施された。対決メンバーは㊕チーム=テレの介、ウキキのコンビ。ハドソンチーム=でんでん北出、↗



悪逆非道抱腹絶倒のボンビー3変化

今回のポイントはボンビーの変身。ミニボンビーはおこづかいを少し持っていくだけなので問題ナシ。ヤバイのはキングボンビーだ。一度変身したが最後、資産の大幅ダウンは避けられないぞ。サイコロを2個振って出た目の物件を一度に売られ、クレジットで物件を買ってきたかと思うとそれを他のプレイヤーにプレゼントし、あげくの果てにボンビラスの世界にはお金・物件の買い占め・カードなどいらんといって…。その恐ろしさたるや、想像を絶する威力。ぜひ、その活躍をお楽しみに。

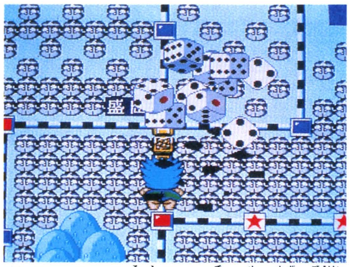
海の中だっておともするよん



恐怖のキングボンビーへの変身!



⬆ついに恐れていたことが…。こうしてボンビラスの世界への扉が開く。



⬆サイコロを10個振って、出た目の数の合計に応じた額の大金を捨てられちゃうのだ。



⬆こうしてせっかく買い占めた都市の物件もボンボン売り飛ばされてゆく。シクシク…。



⬆何か月かすると変身は解けるけれど、びんぼうがみは何もおぼえていないんだってサ。

背景までが変化する!

キングボンビーへの変身は、背景までも変化させる威力を持つのだ。

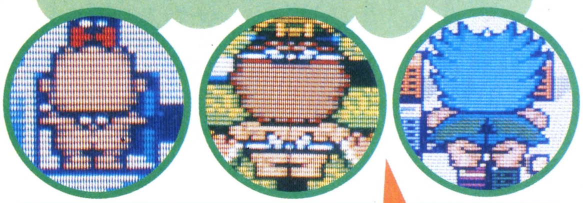
➡おむすびやさくらんぼがかわいい背景も…。



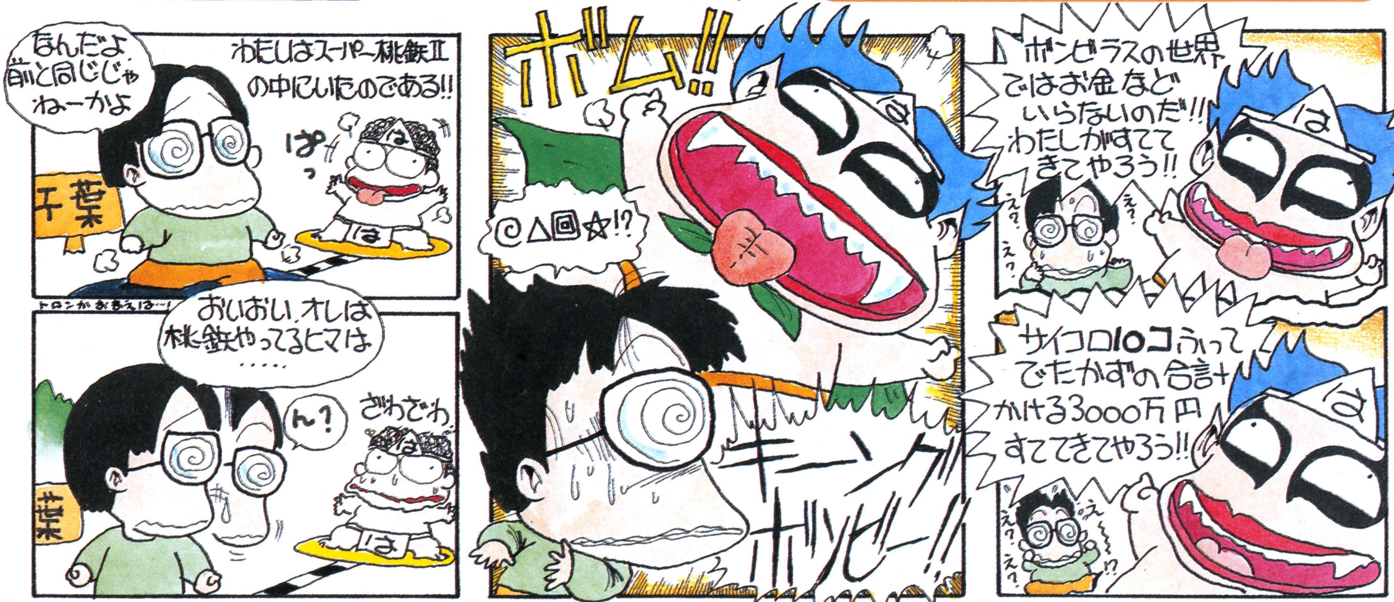


⬆キングボンビーが現れたとたんに、こんなにコワ〜イ背景にさまがわり。ボンビーでいっぱいだ。

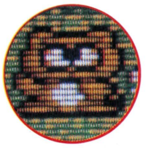
おしりがカワイイ!!



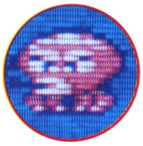
何にもおぼえてないもんねー!

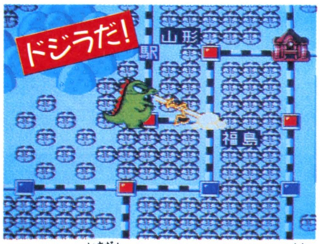


ももちゃん宮本のコンビ。決戦当日、徹夜の眠そうな目に悲壮な決意を漲らせた㊓チームは、早くもハドソンボンビー軍団の卑怯な作戦に翻弄される。な、なんと彼らは30分の遅刻というじらし作戦にでたのだ。それでもとにかく、ゲーム開始!! 戦況は、前半から㊓チームのペースで進行。愛するキングボンビーに再三なぶられるでんでん、何度も目の前で㊓チームにゴールされるももちゃん。彼らを尻目にニヤリと笑う㊓チームであった。



ワクワクドキドキのイベントがいっぱい!



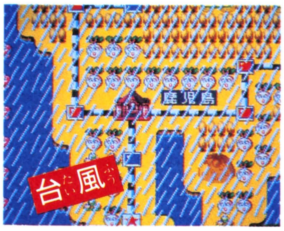


⬆ドジラも一段とたくましくなって、口から吐き出す炎も大迫力!!

新しいイベントもたくさん追加された。特に、ある物件を買って何年かするとおもわぬことが起こる……というような物件にちなんだイベントが増えたし、きねん仙人が一定の条件ごとに現れてはプレゼントをくれたりなんてこともあるよ。おなじみのイベントなんかも、前作では見られなかったシーンがどハデなアニメーションで見られるようになったり、イラストが新しくなったりとおもしろさ倍増だ!!

災害がハデに

火山の噴火や台風の襲来もビジュアルになって迫力満点。ドジラやモモスラもよりパワフルに出現するぞ。



➡台風が上陸するとその地域は暴風雨に。雨がこんなに激しく降るぞ。



⬆火山が噴火すると、溶岩が火口から飛び散って付近の都市を襲うのだ。ふじの噴火はかなりの迫力だぞ。

おなじみキャラも登場するゾ!

ふくのかみやスリのぎんじなどのなつかしい顔ぶれも登場するぞ。イベントの内容はちょっと変わったけどね。



⬆いろいろな姿に変装して現れてはお金をスッてゆく。こんな姿のぎんじなんて見たくないよ〜。

⬇冬にマイナスの駅に止まった勇気をたたえてお金をくれる。たまにしか現れてくれないけどネ。



明暗を分けるイベント

日本シリーズ

明



➡勝つと大もうけだ。プレイヤーどうしで対戦したりもするんだよ。

暗


⬅負けると大損しちゃう。お金のないときはパスしたほうが無難だ。

地方博のスポンサー

明

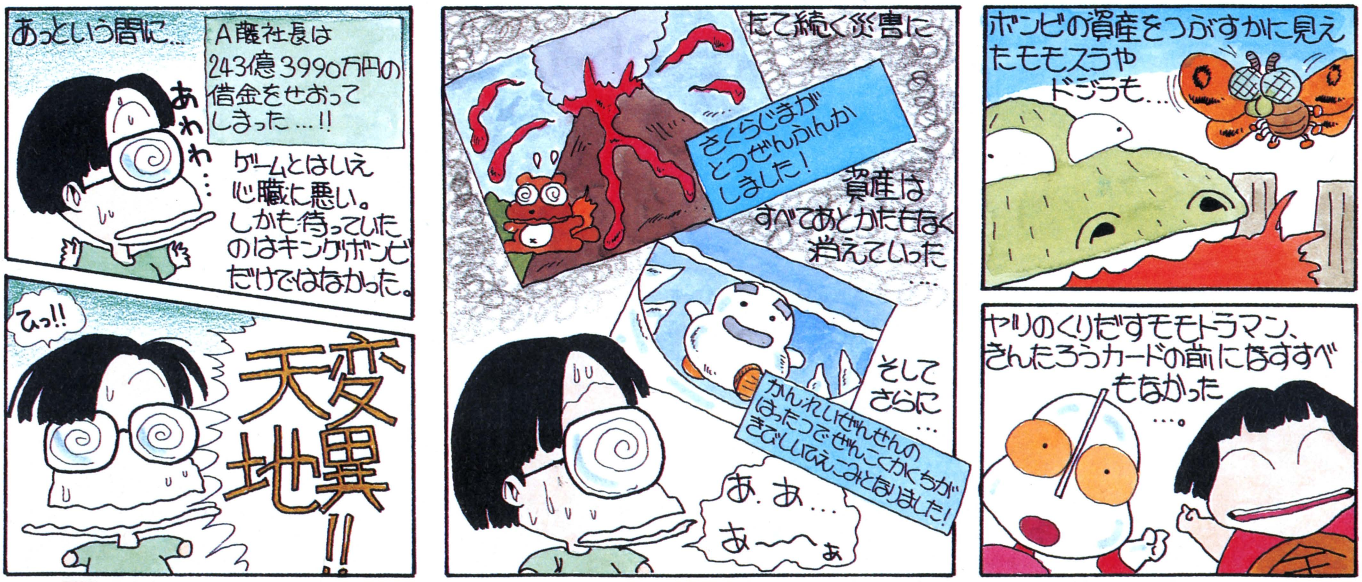


➡大盛況でよかった。かなりのお金がころがりこんでくるぞ。

暗



⬅せっかく出資したのに。他にもバクチ的イベントがいろいろある。



しかし、ゲーム中盤37年目事件は起こった!! 必死の思いをしてテレの介が買ったモモタロウランド(200億円なり)を、ももちゃんが何の苦労もなく乗っ取ったのだ。怒り狂うテレの介。だが、この時から㊏チームのペースに狂いが生じる。さらに、それに追い打ちをかけるように、でんでんが究極の必殺カード〝だ↗



カードもビジュアルもパワーアップ!!



カードの種類がとにかく増えた。他のプレイヤーのじゃまをするカードや、戦況を逆転させてしまうようなカードもしっかり充実。カード売り場も増え、カードを繰り出しての戦いがかなり強烈になりそうだ。従来の人気カードもイラストなどを一新してほとんど再登場。99年プレイしても全部見られないかもしれないほどの豊富なカードの一部を紹介しよう。

たすかるカード



⬅きんたろうカードを使えば、モモスラの卵なんてコワくないぞ。

おとくなカード



➡みんなが大好きなクリスマスカードのイラストも新しくなった。



⬅テレホンカードを使うと、どこにいても物件を1割引きで買える。

ちょっといじわるなカード



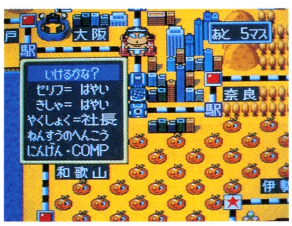
➡他のプレイヤーから強引に物件を買い取る、もうかりまっカード。



⬅なすりつけカードで他人に借金をなすりつけるハズだったのに。

とってもプレイしやすくなったぞ！

サイコロの目が大きいとき、目的地にピタリとつけるかどうかを計算してくれる便利な機能がプラス。さらに、メッセージや電車のスピードの変更もできたりと操作性が格段にアップ。これで、徹夜で遊んでも疲れない(かもしれない)ね。



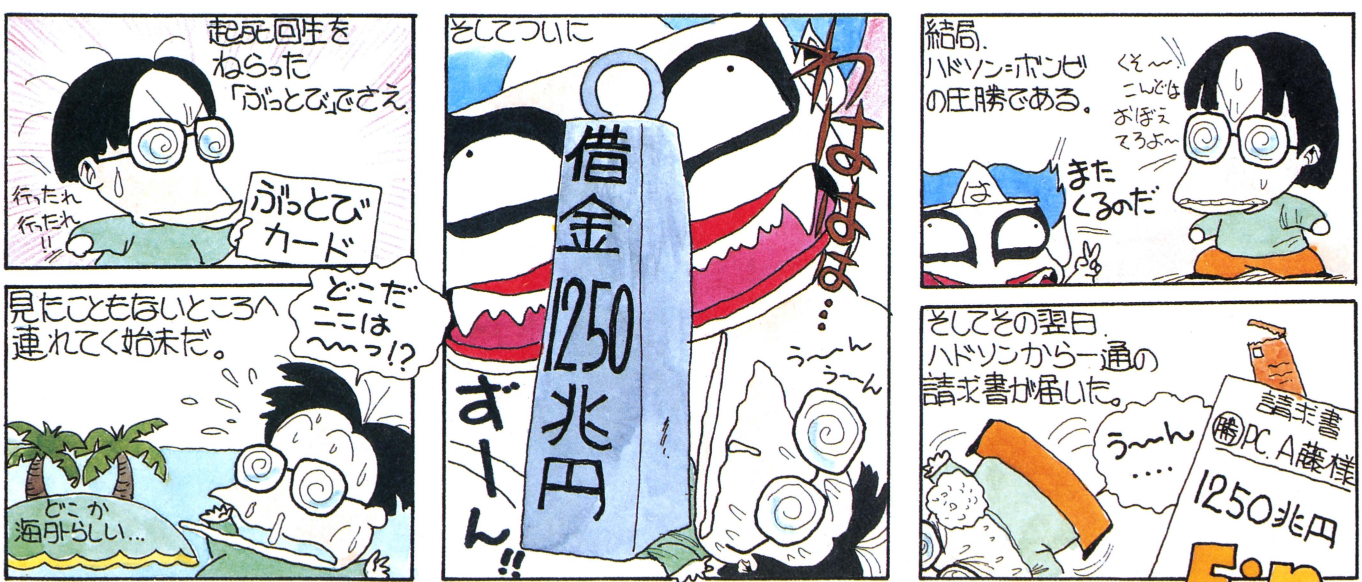
⬆電車のスピードを「ほんき」に設定すると、ついていけないほど速くなる。



⬆リニアカードを使ったりすると、この計算が大変だったんだよね。

WRITER'S NOTE

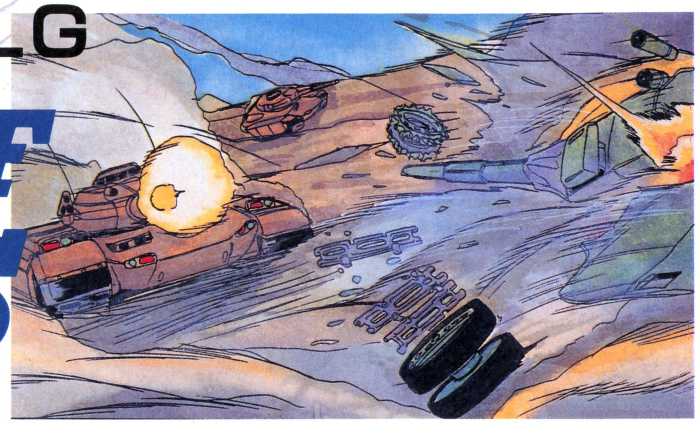
前作では、ゲーム中盤以降は目的地を無視して物件を買いに走ったほうが得策だったけど、今回はキングボンビーのせいでそうはいかない。キングボンビーが目的地に重要な意味を与えてくれたおかげで、前作とはだいぶ違ったムードで遊べるし、ゲーム内容ももちろん文句なし。年末が楽しみだね。　(まゆりん)



いじしんカード"を放つ。大阪一帯壊滅で、資産の30%消滅という事態に呆然とするウキキ。その後、でんでんの巻き返し、㊕チームの頭脳作戦といくつかの出来事はあったが、結果は乗っ取りで一獲千金を果たしたももちゃんが、高見の見物作戦に出て優勝(しかし、農林、外食、工業の各部門はテレの介の独占だった)。以下、2位テレの介、3位ウキキ、4位でんでんの順位。大いに楽しく(？？)、親交を深めた(？？？)対戦だった。あー、疲れた……。

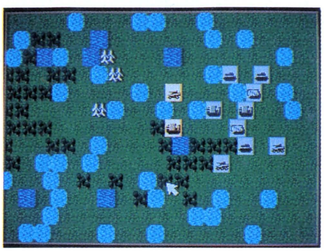
ちょっと渋めの本格派SLG

LORD OF WARS
ロード オブ ウォーズ



システムソフト／12月発売予定／価格未定　SLG

戦車を駆使して19のエリアを占領せよ

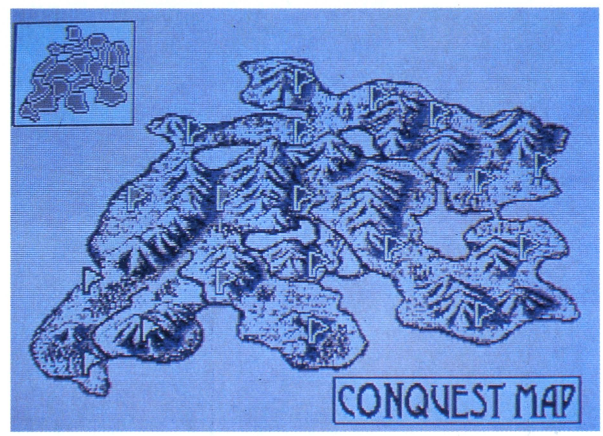


➡敵のユニットが2両、索敵範囲内に進入してきたぞ。

実戦ではハイテク兵器の時代になっても、敵地奪還の手段としては最終的には戦車による地上戦に頼らざるを得ない。その戦車戦における戦略立案をたっぷり楽しむことのできるゲームが、この『ロード オブ　ウォーズ』だ。

戦闘の舞台は19のエリアから成るコンクエスト島。最初のエリアはすでに自軍の占領下にあるので、占領すべきエリアは18だ。進入可能エリアは、エリアを占領してゆくにつれて少しずつ増えていく。どのエリアから攻略していくかも重要な戦略となるのだ。

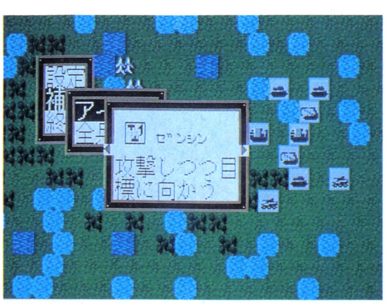
数年前のパソコンゲームの移植なので、ビジュアル的には渋めだけれど、今回はモノクロモードのほかにカラーモードへもスイッチできるのだ。



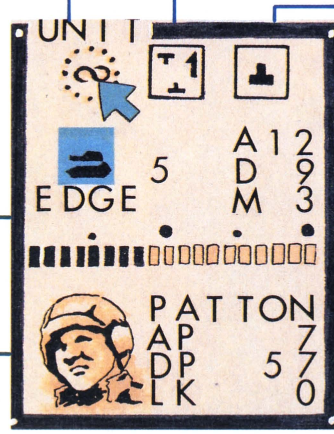
⬅戦場となるコンクエスト島だ。各エリアにフラッグが立っている。左下のエリアは最初から自軍の占領地だ。

アイコン指令だから操作はシンプル

ユニットへの命令はすべてアイコンで行うので操作はとても簡単だ。コマンド決定ウインドウ(右のイラスト)でアイコンを選択すればOK。コマンドは右に解説したように大きく3つのパートに分かれるが、たとえばユニットの修理をしたいときは、一番右のパートへの「修理」の指示だけで修理ユニットへの移動から修理までを自動的に行うなど、操作はとてもシンプルとなっている。



➡アイコンの意味は、補助コマンドですぐに確認することができる。



目標設定
ユニットが進軍すべき目標を設定する。定点に設定することも、移動する敵ユニットを目標にすることもできる。

基本行動
設定した目標に向かうまでの態度を決める。目標まで、敵を迂回しながら進むか攻撃しながら進むかなどを決める。

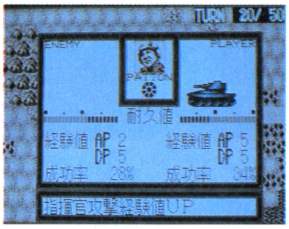
特殊行動など
修理の指示のほか、間接攻撃ユニットに砲をすえさせたり、誘導弾を発射させたりなどの特殊な行動を指示する。

→指揮官データ
→ユニットデータ

  イラスト／うらべすう

指揮官を成長させよう

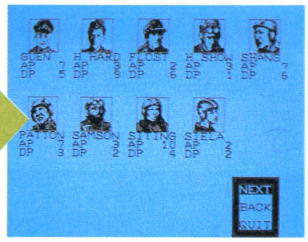
各ユニットには個性のある指揮官が搭乗している。指揮官は戦闘経験を積むことによって攻撃・防御力がUPしていく。指揮官をじっくり成長させながらゲームを進めていけば、あとあとのゲーム展開が楽になるぞ。



⬅敵を撃破したのでパットン指揮官の攻撃力がUPしたぞ。



成長

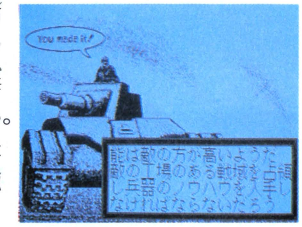


⬆10人の指揮官のパラメータ初期値だ。APが攻撃力、DPは防御力を示す。

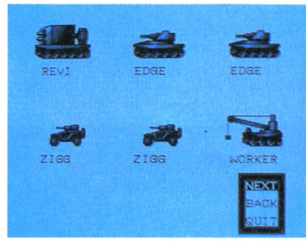
⬆指揮官のパラメータが少しずつUPした。残念ながら1人は死んでしまった。

兵器の性能をUPせよ

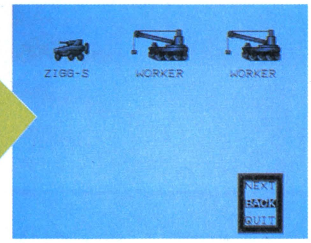
敵の軍需工場のあるエリアを占領すると、工場から敵のノウハウを盗むことによって装甲などの兵器性能を向上させることができる。どのエリアに軍需工場があるかはマップ面でのエリア選択時に確認することができるのだ。



⬅エリアに入る前にはこのように情報を得られるのだ。



改造

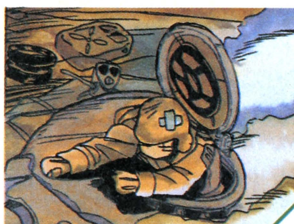


⬆ゲームスタート時、自軍ユニットはたったの6両でしかも標準型ばかり。

⬆工場のあるエリアを占領したので、ZIGGが防御強化型に改造されたぞ。

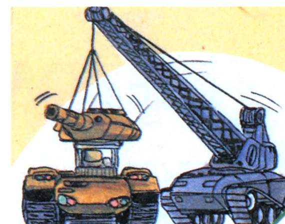
破壊されると脱出か死だ

戦車が破壊されると、搭乗していた指揮官は脱出を試みるが、失敗すると死が待っている。死んでしまうと以後復活することはなく収容所から新たに指揮官を救出するまで戦力が減ってしまう。脱出に成功するか否かは運次第だ。

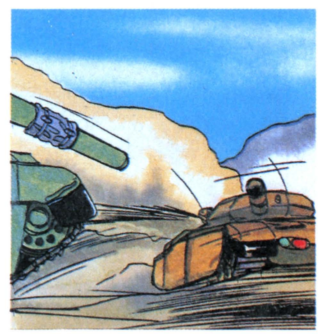


ユニットの修理はWORKERで

ユニットがダメージを受けた場合、修理はWORKERという修理ユニットによってのみ行われる。ちなみに、シナリオ中でのユニットの生産はなく、限られたユニット数で戦い抜かねばならない。こまめに修理して大事にしよう。

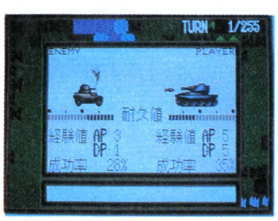


一見硬派 じつは… SLG初心者でも楽しめるよ



①スピーディーなゲーム展開

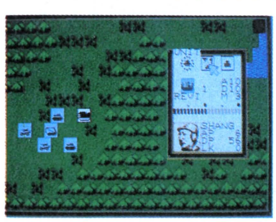
コマンド入力がシンプルなので入力は短時間ですみ、バトルシーンでも武器の選択などはしなくてよいのでスピーディーだ。敵ターンの間の待ち時間も十分に忍耐の範囲内なので快適にプレイできるぞ。



⬆バトルシーンはもちろんアニメ。弾を交互に撃って戦うのだ。

②こまかな指令のくり返しは不要

たとえば目的地までの長い道のりを進む場合、一度目的地を指示してしまえばターンの経過を待つだけでOK。変更があるまで一度入力した指示を自動的にくり返すので、同じコマンドを何度も入力しなくてもよいのは助かるよナ。



⬆各ユニットごとにウインドウを開いてアイコンを選択すればOKだ。

③すっきりと整理されたユニット

ユニットは大きく分けて5種類。しかも登場するのは戦車のみで、空軍も海軍もなし。ユニットを把握しきれなくて使いこなせないというSLGの苦手なユーザーにありがちな悲劇は、まず起こり得ない構成になっているのだ。



⬆最初のエリアではこの6機で戦わねばならない。1両敵が見える。

WRITER'S NOTE

最近の生産型SLGやファンタジーSLGに慣れ親しんだプレイヤーには印象としては少しもの足りないかもしれない。でもシステムに慣れてしまえばとてもプレイしやすいので、エリアを3つほど占領していくうちにきっとクセになる。　（SIORA）



ビジュアルたっぷりのアニメ感覚!

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2 とらわれの花嫁

メサイヤ／12月中旬発売／¥6,800 ETC

アニメの迫力にせまる デジタルコミック DC『らんま1/2』大紹介!

前作が大好評だった『らんま1/2』が、ジャンルを一新して、ビジュアル満載のデジタルコミックで登場するぞ!!

ストーリーは、なんと完全オリジナル！　全体が3つのシナリオで構成されていて、コミックやアニメとはひと味ちがった『らんま1/2』が楽しめちゃうのだ。今回は、シナリオ1をドーンと大紹介！　新しくなった『らんま1/2』を思いっきり楽しんでね!!

シナリオ PART1 期末試験を受けて中国へ行こう!

●ある日の朝●

ゲームは、朝の天道家から始まるんだ。雀の声がチュンチュンと聞こえてくるが、朝寝ぼうの乱馬は、なかなか起きようとしない。起こしにきたあかねが「きょうは、特別な朝礼があるんだから」という。この"特別な朝礼"とは一体なに？



⬆起こしても、なかなか起きようとしない乱馬に、バケツの水が……。秋だというのに、なんてヒドいことをするんでしょ。

⬇水をかけられて、女らんまになってしまったところ。グラフィックも、前作を上回るクオリティだよ。





⬆水をかけたのは、パンダこと乱馬の父、玄馬。朝っぱらから、親子ゲンカが始まってしまう。

●風林館高校の朝礼で重大発表●

学校へ来てみると、ハワイ帰りでとっても変わり者の校長が登場。校長の重大発表とは、「1年生の研修旅行の行き先は中国に決定!!」という、超リッチなものだった。研修旅行に興味がなかった乱馬も、中国と聞いたら黙っちゃいられない！　中国に行けば、水をかぶると女になってしまう変な体質を治すことができるからだ。しかし、世間はそんなに甘くない。この旅行に行くための条件があって、「期末試験で、成績が優秀だった男女1組だけ」という、乱馬にとってかこくな条件だった。しかも、中国に行きたいのは乱馬だけではなく、九能や良牙といったライバルたちも虎視眈々と、旅行のチケットを狙っているのだった。



⬆何度見ても思わずふきだしてしまう、変態校長。実は、九能帯刀の父だったりするのだ。似た者親子!?



➡高校の研修旅行で中国とは、なんともリッチな話だね。



⬅中国行きを密かに狙う良牙。こいつは、強敵だ。

  イラスト／桂木龍

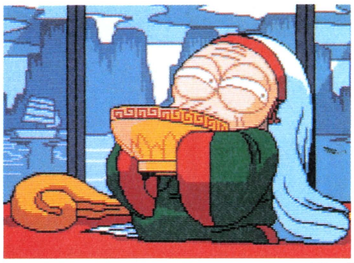
中国旅行のキップを手にするため乱馬はがんばる！

中国の秘薬「健脳胆」

運動神経は抜群の乱馬も、相手が勉強となると話は別。何かいい考えがないかと悩んでいると、シャンプーのおばばコロンから、頭がよくなる薬「健脳胆」があることを聞く。これは中国の秘薬で、ハッピーこと八宝斉がありかを知るというが…。



⬇試験をパスする方法を考える乱馬。



⬆これが、シャンプーのおばばコロン。顔に似合わず、かわいらしい名前だね。



八宝斉

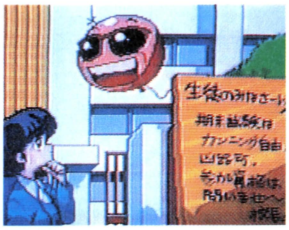


健脳胆はどこに？

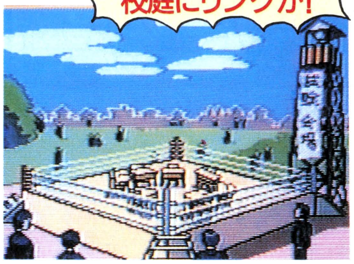


ついに試験の当日

ついに期末試験の日がやってきた。校門の前まで来ると、校長の顔がついた風船と、校長の手による看板が立っている。看板を読むと、「期末試験は、カンニング自由、凶器可。参加資格問いませーん」というなんとも非常識なもの。おまけに、リングが試験会場という、なんともハチャメチャなものだった。



校庭にリングが！



⬆なんと、このリング上で期末試験！　これは、ただではすみそうもないぞ。
⬅登校してきて、こんなものがあったらビックリしちゃうよね。まったく。

中国旅行は誰の手に!?

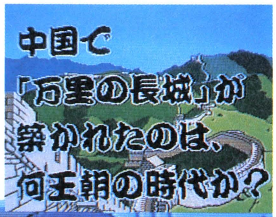


⬅みんな中国旅行のキップを狙って、気合が入っているね。

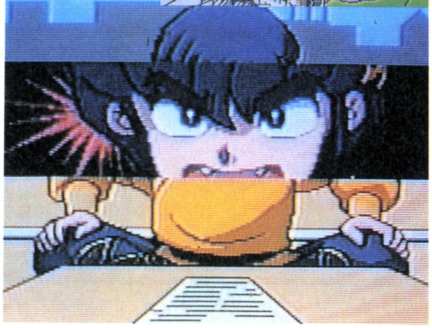
乱馬



⬅思わぬ難問に苦しむ乱馬。このチャンスを逃しては、いつ中国に行けるかわからないからね。



➡問題は、校長自ら出題する。内容は、意外とまともな問題だ。



⬇良牙は普段、旅ばかりしているから、地理の問題には強い!?

シャンプー



➡手を挙げて、問題に答えるシャンプー。かわいいネ。

良牙



➡かなり、気合が入ってる良牙。必死の形相だ。

乱闘もあり！



⬆やっぱり『らんま½』。乱闘シーンもありだ。

WRITER'S NOTE

前作の難しいACTから一変して、ガンガン動くビジュアルと超きれいなグラフィックでDC（デジタルコミック）として再登場した『らんま½』。ゲーム中は、全編を通してセリフがバンバン登場。声は、アニメでおなじみの声優さんたちが担当する。ファンならずとも、期待がふくらむ1作だネ。　　（You）

ストレス発散に最適なSTGだ！

雷電 ライデン RAIDEN



ハドソン／11月22日発売／¥7,200

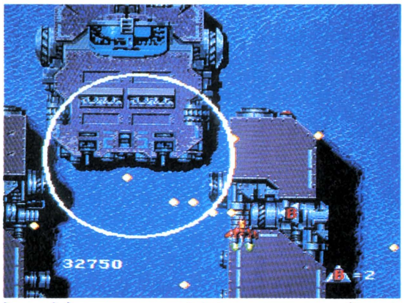
STG 6M

アーケードの超燃えSTG、PCに登場!!

先月号でも簡単に紹介した『雷電』だけど、今月はもっと気合を入れてフォローするぞ!!

この『雷電』は、昨年末に発表されたアーケードの同名STGの移植作。オリジナルとの相違点は、縦画面から横画面に変わったというくらいで、かなりの完成度の高さといえる。難易度も、アーケード版同様高めだが、プレイ感は爽快そのもの。残念な点といえば、2プレイができないところかな。

この『雷電』は、実際にプレイしてみないと面白さはわからないかもしれない。とにかく一度プレイしてみてほしい!!



⬅とってもイヤらしい3面のボス。ボンバーを使ってみたところ。



⬆このゲームは一瞬たりとも気をぬいてはいけない。撃って撃って撃ちまくれ!!

アイテムは重要！ 必ず取ろうぜ

このゲームに出てくるアイテムは、いたってシンプル。メイン・ウエポンは"バルカン"と"レーザー"の2種類だけ。それだけに、サブ・ウエポンとの組み合わせが重要になってくるぞ。バルカンは広範囲にわたって攻撃できるが、正面が弱いのでミサイルと併用する…といったぐあいに、その場に応じて臨機応変にアイテムを使い分けていくようにしよう!!

ボーナスアイテム

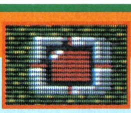


勲章

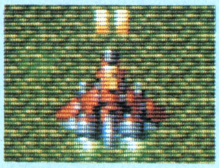
これといって重要なアイテムではないけど、このアイテムを取っておくと、ステージクリア時にその分のボーナスがもらえる。ムリをして取る必要はないだろう。

メイン・ウエポン

バルカン



最もノーマルな兵器。はじめは正面だけだが、アイテムを取るにつれて3方向や5方向といったふうにパワーアップしていくぞ。弱点は、弾を一点に集中できないので、カタい敵をなかなか倒せないことである。これを補うにはミサイルを併用するとよい。カタい敵に悩んでいるキミも、一発で解消だね。

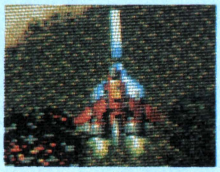


⬆威力はないが広範囲でもOKというヤツ。

レーザー



東の横綱"ミサイル"に対抗するのは、西の横綱"レーザー"だ。やはりこちらも、アイテムを取るたびにパワーアップするんだ。レーザーの最強は超強力、ボスに使えばあっという間に倒せるぞ。しかし、これの弱点は側面からの攻撃にからっきし弱いことだ。ホーミングと組み合わせないとつらいぞ。



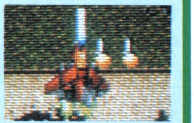
⬆最強レーザーの強いこと強いこと。でも横に不安が。

サブ・ウエポン

ミサイル



"M"のマークのアイテムがミサイル。まっすぐに飛んでいって、前方の障害物に当たると爆発するワケだ。メイン・ウエポンの"バルカン"と組み合わせて使うと絶大な効果をあらわす。



⬆何個も取るとミサイルの出る数も増えるよ。

ホーミング



"H"のマークのアイテムがホーミングだ。自機から発射されると、敵を追尾していって勝手に当たってくれる。"レーザー"を使っているとき大いに役に立つサブ・ウエポンだよ。

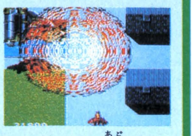


⬆最高4つ発射される。役に立ってくれるぞ。

ボンバー



スタート時に3個持っている、最も使えるアイテム。一定の半径の円中で爆発がおこって、その中では、一種の無敵状態でいられる。しかし宝の持ちぐされになることも多い……。



⬆ケチらずに危ないと思ったら使うんだ。

  イラスト／薄葉士郎

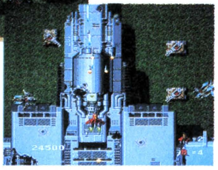
強敵の待ちうけるステージを攻略だ！

STAGE 1

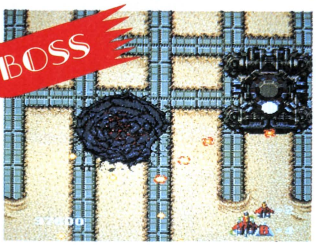
ほんの小手調べのステージ1。特に手こずるところはないだろう。アイテムを逃さないようにして、敵機は出現と同時に撃破がセオリーだ。



⬅自機の位置は画面下がやはりよい。



➡敵の後ろに回り込むと、もう弾を撃ってこないよ。



⬆とにかく速攻につきる。もたもたしてると手におえなくなってしまうぞ。

STAGE 2

ほんの少し難しくなるが、まだまだやられるのは早いぞ。アイテムが出たので喜んで取りにいくと返りうちにあう場合があるので要注意。



➡画面中央上よりの敵は早めに壊してしまおう。



⬅このくらいでやられてちゃいけないよ。



⬆写真の攻撃パターンは結構ラク。この後が怖い。

STAGE 3

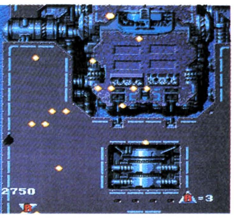
ここからが本格的なステージといってもよい。十分にパワーアップしておかないと敵の集中砲火を浴びることになる。ボスの強さには泣きたくなる。



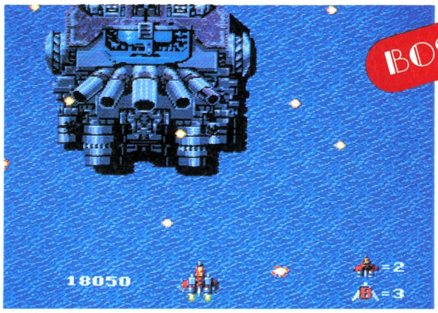
⬆弾幕をすりぬけて1機ずつ破壊するしか手はない。微妙な動きが必要になる。



⬅ぜひ最強状態になっておきたい。ノーマルのままじゃ、きつすぎるかもね。



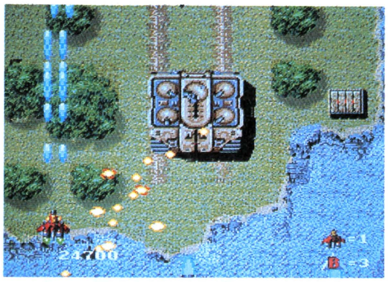
⬆ステージ3のボスが見えてきた。いきなりボンバーを使ったほうがいいかも。



⬆ついに出たぁ、という感じのボスキャラ。とにかく圧倒的な弾の量とスピード。そしてある程度攻撃すると、写真のように5門の大砲まで出てきてしまうのだ。

STAGE 4

この面で注意することは、中盤で出てくる2台の大型タンクだ。コイツらを同時に画面に出すと泣きを見ることになる。必ず各個撃破だ。それとこの面には隠れキャラのフェアリーがいるよ。



⬅どうしてこんなにカタいんだー、と叫びたくなるほどカタい。



⬆何かの遺跡みたいな建築物が見えてくる。グラフィックもかなりの描き込みだ。



⬇通常は画面上で弾を撃っていて、死にそうになると突っ込んでくる。

ステージはさらに続く…

この先の面ではいうまでもなく敵の攻撃は激烈を極めてくる。キミはこの攻撃を切り抜け、全面を制覇することができるか…!?



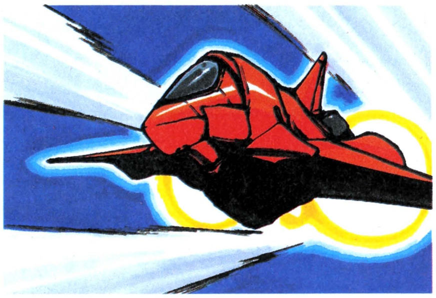
⬆緑のタンクは残しておくとやっかいだ。場所を覚えていたほうがいいかも。



⬇正確に狙ってくる敵キャラの中で、結構いい加減な砲台。思わずやられる。



⬅レールに沿って動くタンク。それにこの青い敵機。かなり激しいぞ。



WRITER'S NOTE

初めてちゃんと任せてもらったゲームだったので、気合を入れたつもりなんだけど…いかがなもんでしょう？　この『雷電』には、『スーパースターフォース』以来燃えてしまった。確かに難しいんだけど、これ以上やっても無駄だな、という感じじゃなくて、もう1回やったらもしかしたら…という感じだからだと思う。7面の途中までしかいけなかったのだけが心残りである。

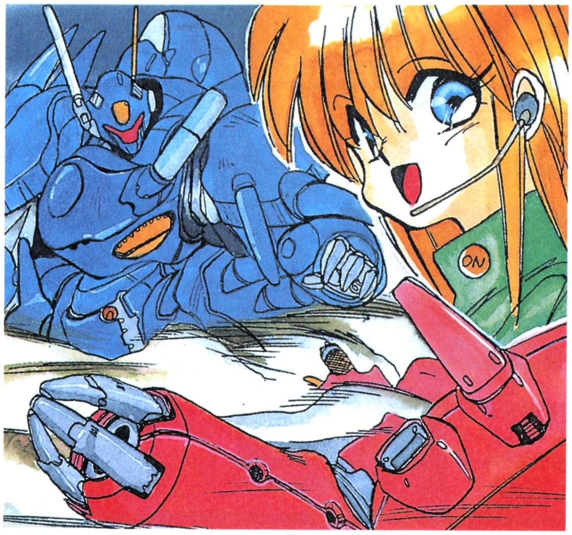
（大迫　亨）

バトルSLG登場!!

SUPER METAL CRUSHER

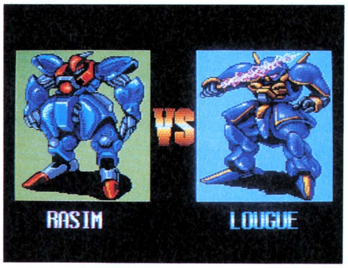
スーパーメタルクラッシャー

パック・イン・ビデオ／11月29日発売／¥6,200　SLG　2M



最強マシンを作り出し、マシンバトルの覇者となれ!!

自分で作ったロボットを戦わせるマシンバトルSLG『SUPER METAL CRUSHER』の登場だ。このゲームは、従来のSLGとは違い、自分で設計したマシンを他のマシンと対戦させるのだ。戦闘は、マシン自ら判断して攻撃や防御をするぞ。プレイヤーは、この戦いをじっと見守ることになる。はたしてキミのマシンは生き残れるか!?



⬆戦闘の前には、こんなマシンのグラフィックがでるよ。なかなかかっこいいね。



⬆これが戦闘シーン。この画面では、プレイヤーは観戦するのみなのだ。

マシンの設定が勝負のカギだ!!

このゲームでは、自機のマシン設定と能力設定ができるんだ。

マシン設定は、12台あるマシンの中から自機を選択すること。マシンはそれぞれ、武器、重量などによって性能が異なっている。

能力設定は、マシンの思考力、攻撃力などの戦闘中の行動を決定する。

マシンの能力は15項目あって、それぞれ自由にパラメータを振り分けられるよ。これが勝負を左右するポイントなのだ！



⬅パラメータの振り分けは、よく考えてやろう。

激しいバトルは、2つのモードから選択

BATTLE MODE／対COM戦！

このモードは対コンピュータ戦で、全11台を勝ち抜くことが目的。1台勝ち抜くごとにポイントがもらえるから、1戦ごとにマシンのパラメータを上げることができるんだ。こうやって少しずつ、自分のマシンを強くしていこう。

また、試合後にはパスワードが表示されるから、途中でやめても続きができるよ。



⬅ハッチから登場する11台のマシンは、どれも強敵だ。



⬅戦闘は、どちらかが破壊されるまで続くのだ。

PRACTICE MODE／対人間戦！

これは、人間対人間(最大4人まで)の対戦モード。12台のマシンの中から、それぞれ好みのマシンを選んで戦わせるんだ。友だちを誘って遊んだら、熱くなることうけあい！　なお、同じマシンを選ぶことができないから、マシンを奪い合ってケンカをしないようにネ。

また、このモードにはパスワードがなく、1回戦のみなのだ。



⬅対戦プレイは、なにかと熱くさせてくれるよネ。



⬅マシンは、シールドを張って防御もするよ。

高性能マシン12台が登場するぞ!!

このゲームには、全部で12台のマシンが登場するぞ。この各マシンは基本性能が異なっていて、移動スピードや武器、耐久力が違うんだ。攻撃型マシン、防御型マシンと自分の好みに合わせて、自由に選択できるのがうれしいね。



⬅ソードなどの近距離武器は、破壊力が高いんだ。



⬅中距離の武器では、ブーメランなどがあるよ。

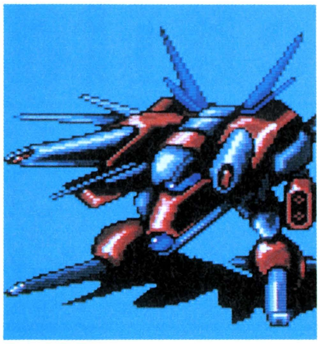


⬅遠くから撃つミサイルは、かなり有効な武器だ。

〈中距離タイプ〉

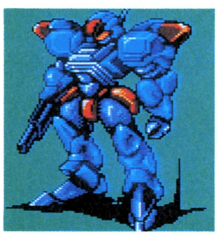
3種類あるタイプの中で、最も多いのが中距離マシンなんだ。これは、武器の射程が中距離で、付かず離れずの距離で戦うのが得意。

また、このタイプのマシンは、移動方法が歩行なのも特徴のひとつ。オススメは、"DANAMO" だよ。

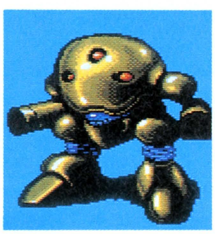


DANAMO

⬆このマシンは、移動速度に重点をおいているから、スピードが速いんだ。攻撃は、前方に発射するエネルギービーム。



➡名は"JURALD"。破壊力バツグンの銃を装備。



⬅3方向に弾丸を発射できる"MARBLE"。



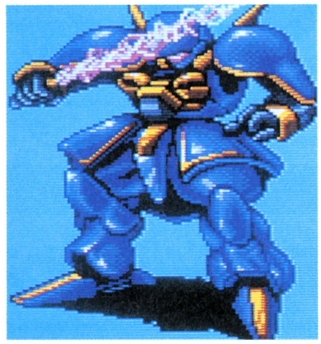
➡基本タイプのマシン"BAING"。耐久力があるぞ。



⬅"CAIND"は、敵を凍結させるミサイルで攻撃する。

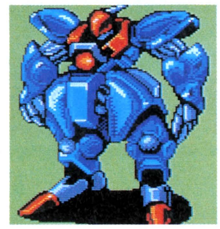
〈近距離タイプ〉

武器の威力が一番高いのが、この近距離タイプのマシンなんだ。接近戦を得意とするから、スピードと耐久力が必要だぞ。



LOUGUE

⬆いわゆる人間型マシンで、ビームソードで敵を攻撃する。



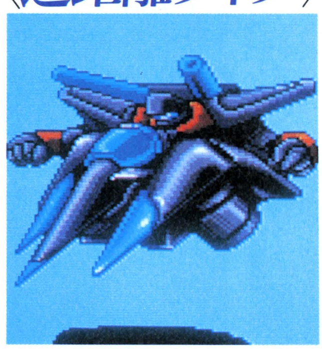
⬆装甲を重視し、体当たりに強い"RASIM"。



⬆"CLADE"は、パワー、装甲とも最高レベルだ。

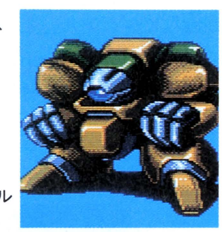
〈遠距離タイプ〉

相手と離れていても、攻撃できるのが遠距離タイプのマシンだ。戦況によっては、最も有利なマシンかも？

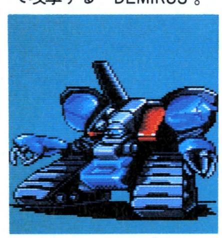


DEMBER

⬆このマシンは、移動速度は速いけど、パワーに難点があるんだ。



➡障害物に反射するミサイルで攻撃する"DEMIRUS"。



⬆"JEID"は、追尾型のミサイルで攻撃する。

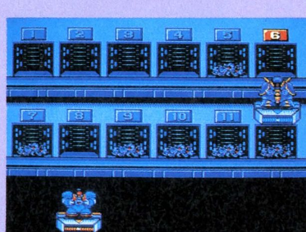


⬆円を描きながら進むボムが武器の"GAPSON"。

11台を勝ち抜くと、お楽しみモード出現!!

"BATTLE MODE"で、11台に勝ち抜いたときのパスワードで2つのモードが出現！

この2つのモードでは、2対2の対戦が楽しめちゃうのだ。



⬅こいつが最後の一台だ。これを倒せば、新しいモードだ。



⬅2対2の対戦は、まさにバトルロイヤルだ！

WRITER'S NOTE

自分で作ったマシンが、必死で戦っているところを見ると、思わず力が入ってしまう。なんか、親になった気持ちで、我が子を応援しているみたいなのだ。しかし、デキの悪いマシンを見ると、トホホなのだ。（キリン）



壮大なストーリーが展開するシナリオSLGだ！

SFスペースファンタジー

SCENARIO SIMULATION GAME

シナリオシミュレーションゲーム

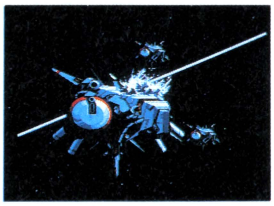
Super Schwarzschild

シュヴァルツシルト

工画堂スタジオ／12月6日発売／予価¥7,800 SLG

若き皇子が大銀河を制覇するため今、動きだした！

広大な銀河を舞台に、壮大なストーリーで展開するSFシミュレーション『Super Schwarzschild』の登場だ。これは、パソコン版の『I』と『II』をもとに、内容をパワーアップしたPCエンジンオリジナルバージョンだ。6つのシナリオからなる感動のストーリーと美しく豊富なビジュアル、とってもわかりやすいシステムが、ぐいぐいキミをゲームの世界に引き込んでしまうぞ。SLGファン必見の1作!!



⬆これは、オープニングビジュアルの1シーン。かっこいいね。

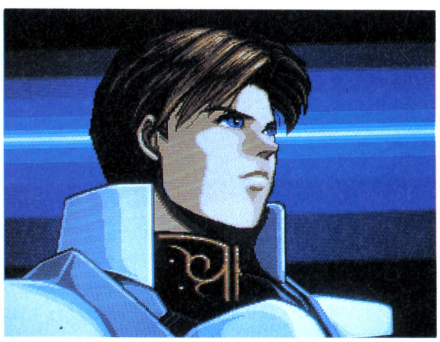
⬇地上から攻撃を受け、次々に爆発する衛星。





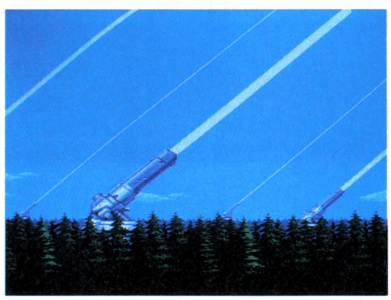
⬆暗闇にひと筋の閃光が……。ついに宇宙戦争が始まった！

主人公 アルシオン―オーラクルム

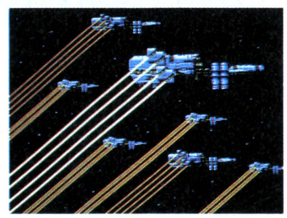


➡反乱分子によって、国王が暗殺されたと聞き、母国に帰ってきた皇子。この戦乱を生き抜くことができるか!?

大迫力のビジュアルが続々登場するぞ！



⬅宇宙に向け、巨大な砲台からレーザーが発射された。かなり威力がありそうだ。



⬅艦隊による、レーザーのいっせい射撃。ハデだね。

戦艦もどんどんパワーUP！

壮大なストーリー



⬆➡広大な銀河を舞台に、6つのシナリオで展開するストーリーは、まさに感動ものだ。

生死をかけたコンバット



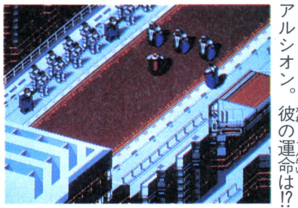
⬅⬇これが、ゲーム中の戦闘シーンだ。敵をよく狙って攻撃しよう。



⬅ゲームを進めていくと、自分の艦隊がどんどん強くなっていくぞ！

超美麗ビジュアルと使いやすいコマンドに注目!!

オープニングはもちろん、各シナリオごとに超きれいなビジュアルが用意されているぞ。また、ウインドウ形式によるコマンドで、操作性もぐーんとよくなっているよ。うれしいね。

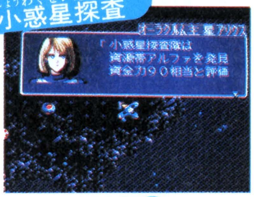


⬅母国に到着したアルシオン。彼の運命は!?



➡ウインドウによるコマンドで、とっても見やすく使いやすいのだ。

小惑星探査

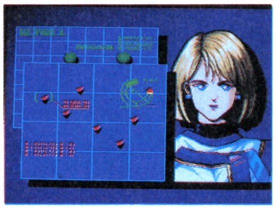


⬅これは、資金源となる小惑星を探すコマンド。

攻撃



⬅攻撃は、作戦をねって行うようにしよう。



⬅この女性は、秘書官のクリス。情報提供してくれる。

防御衛星配備

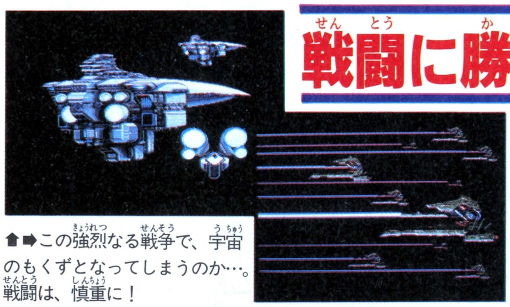


⬅星を守るために必要な防御衛星は、高価だよ。

修理



⬅傷ついた艦隊は、修理をすることができる。



⬆➡この強烈なる戦争で、宇宙のもくずとなってしまうのか…。戦闘は、慎重に！

戦闘に勝ち領土を広げろ

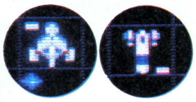
戦闘は、自分の艦隊に隣接している敵の艦隊、惑星に対して仕かけられる。

また、惑星による戦闘で、自分の星が敵の艦隊から攻撃を受けた場合、防御衛星で戦うことになるから、自分の星には必ず防御衛星を設置させるようにしよう。

艦隊戦



⬆艦隊の中で、マークのついたのが隊長機。これがやられると、艦隊は全部撤退することになるんだ。

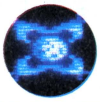




⬆艦隊どうしがくっつくと、戦闘することができる。なお、移動力は移動パラメータで決定。

⬅移動できる範囲は、青で表示される。

惑星戦



⬅この青い星が主星となる自分の星。これが占領されると、負け。



⬅途中にある惑星は、占領することで自分の領土にできる。



⬅赤い惑星は、敵の母星。これを占領すればシナリオクリア！



⬆これは、自分の星が攻められているところ。



⬆これは、敵の母星との戦闘シーンだ。

戦況に合った戦艦を！

「改装」のコマンドでは、自分の戦艦の能力パラメータを自由に変更することができるんだ。パラメータは何回でも変更が可能だから、その戦況に合った戦艦を造るのがポイントだぞ。



⬅パラメータの振り分けは、重要だぞ。



はたしてキミは大銀河の覇者になれるか!?

シナリオが進むにつれ様々なイベントが起こる！

このゲームでは、途中に多くのイベントが用意されているんだ。その各イベントは、プレイヤーがどの段階で何をするかによって、どんどん変化していくという、なんともドラマチックな演出となっているぞ。さすが、シナリオSLG。この先、どんな感動が待ち受けているか、今からワクワクドキドキなのだ。



⬅シナリオが進むにつれ、仲間として共に戦ってくれる艦隊も現れるんだ。これは、うれしい。

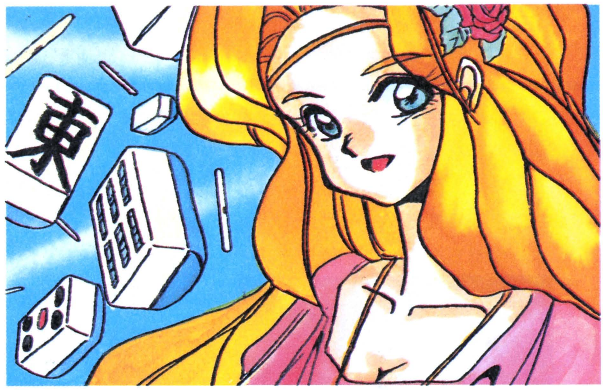
➡イベントには、他の国家と同盟を結ぶなんていう、外交的なものもある。相手をよく見てネ。

WRITER'S NOTE

このゲームは、SLGにありがちな、「めんどうで、わかりにくい」といったイメージがまったくなく、SLGを初めてやる人でも、安心して楽しめるようになっているのだ。今まで、「SLGは、イヤッ！」とけいえんしていた人も、ぜひプレイしてね。 (ユウ)

モード満載!美少女満載!の最高麻雀ゲーム

カイザーズクエスト
―麻雀覇王伝―



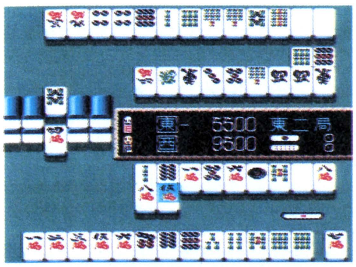
U. P. L. ／発売日未定／価格未定　ETC　4M　B・U

麻雀戦闘で他国を征服し、全世界の王となれ!

シミュレーション要素あり、ドキドキシーンありと麻雀ゲームを超越したおもしろさをギッシリと詰め込んだ『麻雀覇王伝　カイザーズクエスト』の登場だ!!

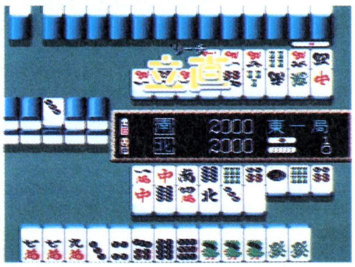
このゲームには、シミュレーション仕立ての"国盗りモード"と、普通に麻雀だけを楽しめる"ノーマルモード"の2つがある。

また、ゲーム中には、勝負を有利にする多彩なアイテムもいっぱい登場するよ。PCでは数少ない麻雀ゲームだけに、うれしいネ！

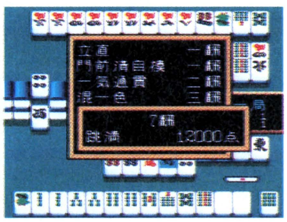


⬅これが、通常の麻雀をしている画面。グラフィックがきれいで、牌もとっても見やすいね。





➡おっと、相手がリーチをかけてきたぞ。相手の捨て牌を見ながら牌を切らないと、イタイめにあう。



⬅⬆満貫以上の役で和ると、こんなにコミカルなデモも登場するよ。演出が凝っていて、場が盛り上がるね。

覇王への道は長く険しいのだ

"国盗りモード"は、キミが「一国の王に」という野望を胸に、旗揚げをした若者になって全国統一を目指すモード。神秘の力を秘めた剣や鎧、数々の魔法アイテムを駆使して、この戦乱の中を生き抜いて天下を取ろう!!



⬅初めは、3つの候補地の中から、旗揚げする国を選択することができるんだ。



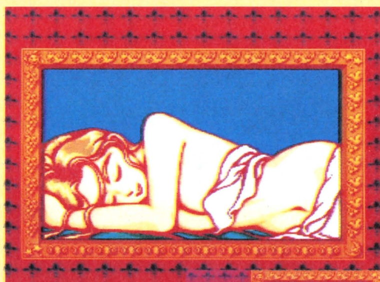
⬅RPGのようなコマンドも、いくつかあるんだ。さて、どうしようかな？



➡ゲーム中には、様々なイベントも用意されていて、とっても楽しいよ。

やる気マンマン!!の ビジュアルだ！

楽しい"国盗りモード"もさることながら、やっぱりこのゲームでうれしいのは、国を征服すると見れちゃうドキドキシーン。な、なんと、その国の城に住むお姫様が次々と脱いでくれちゃうのだ！　おまけに、お姫様たちは、美女また美女。思わず、目的を間違えてしまいそうな演出には、「うれしーっ」のひとことなのだ。エヘッ。



⬅う〜ん、なんとも悩ましいポーズ。この先が見たいっ！



➡なんとも美しいお姫様。こんな美人が、麻雀に勝つだけで脱いでくれるなんて……。よーし、がんばってツモるぞぉ!!



⬆ポーズにもいろいろあって、楽しませてくれるよ。



⬆これまた、かわいいお姫様。キミのタイプは、どんなコかな？



➡ここに紹介したのはほんの一部。まだまだいっぱいいるぞ！

 　イラスト／うらべすう

不思議な運命が引き寄せた２人の物語

エフェラ アンド ジリオラ

ジ・エンブレム・フロム・ダークネス

ブレイングレイ／11月上旬発売予定／価格未定

A・RPG



NEW 感覚のA・RPGがついに登場する!!

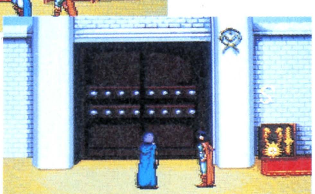
CDロムのビジュアルシーンを、まったく新しい表現方法で再現した『エフェラ アンド ジリオラ』。ゲームシステムも、RPGながら２人同時プレイができるなど、発売が楽しみな作品だ。



⬅フィールドには、ガケや森、毒沼なんかもあるのだ。もちろん、敵もうろちょろと動いているぞ。残りの体力に気をつけて、先を急ごう。

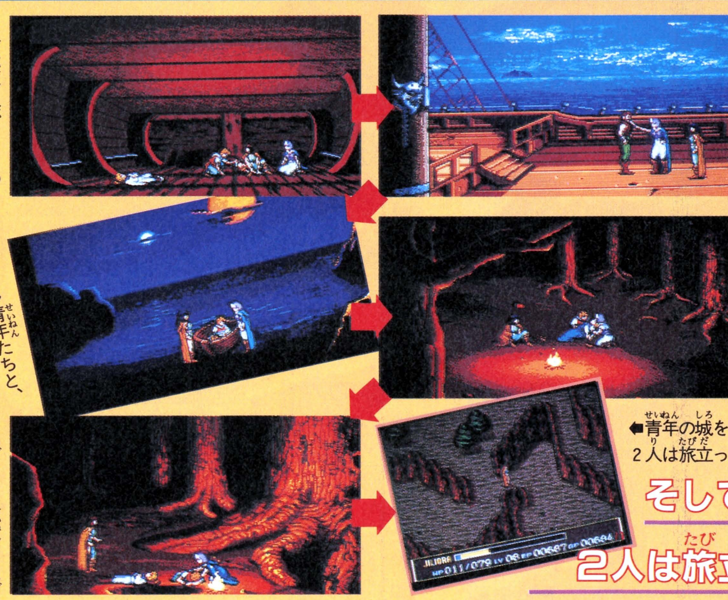


⬅これが『エフェラ～』のビジュアルシーン。人形みたいなキャラが、演技をするんだ。



➡まるでＴＶドラマを見ているみたいにビジュアルが展開するぞ。アイデアがいいね。

２人の壮大な冒険はこうして始まった



⬅海賊船に助けられ自由の身になった。

➡奴隷船の中で、２人の若い青年に出会う。

⬅青年に、城までの護衛を頼まれる。

➡青年たちと、岸に到着。

➡傷ついた青年は、静かに息を引き取った。

⬅青年の城を目指し、２人は旅立った！

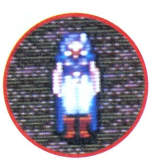
そして ２人は旅立つ

性格の違う２人、キミはどっちを選ぶ!?

エフェラ

エフェラはジリオラに比べ、攻撃力や守備力が劣るんだ。でもジリオラは魔法を使うことができるから、大丈夫だよ。





⬆魔法を使うことで、体力回復などをすることができる。

ジリオラ

ジリオラは、剣などの武力が強く、戦闘的なキャラクターなんだ。敵をガンガン倒して、どんどん進みたい人にはオススメ。





⬆お姫様ながら、腕のほうはかなりたつ。特殊能力もある。

２人同時プレイもＯＫ

RPGなのに２人同時プレイ？と、不思議に思うかもしれないが、これが本当にできてしまうのだ。２人で協力すれば、難しいエリアや強い敵もへっちゃら！



⬆敵キャラは、上下左右から出現するから、２人でうまくカバーしながら進めば、けっこう楽に先に行けるよ。

New Soft Times



急告

待望のパート3が ついにCDロムで登場…

改造町人シュビビンマン3

あの話題の超人気ゲーム『シュビビンマン』が、みんなの熱い要望に応えてまたまたパワーアップして帰ってくるぞ！　が、しかし…

ビジュアルがシュビッとさく裂!

セクシーなキャピ子!!



⬆キャピ子の水着姿を初公開!!　まぶしすぎるぅ!

シリーズ3作めはついにCDロム（スーパーCDロム両対応）で登場するぞ。シリーズ独特の軽快なノリのアクションはもちろん、きれいなビジュアルシーンもたっぷり楽しめちゃうのだ。なんと、ちょっぴり大人になったキャピ子の水着姿も見られるよ。ドキドキしちゃうね。さあ、今回はどんな冒険が2人を待っているのかな？

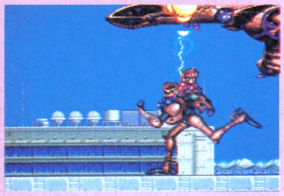
元気な太助!!



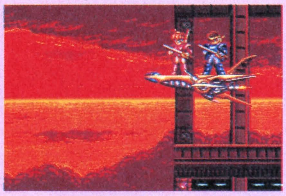
⬆太助も少し大人になって、りりしくなったぞ。

新しい乗り物も登場!!

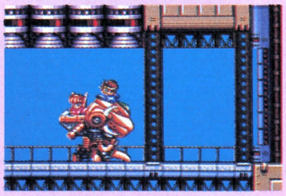
今回も、さまざまな新しい乗り物が登場して2人の冒険を助けてくれるぞ。



⬆足が長いから、見晴らしもいいし早く移動できちゃうのだ。



⬆オレンジ色の空と海をバックにスーダラスイスイ。気分は最高だね。

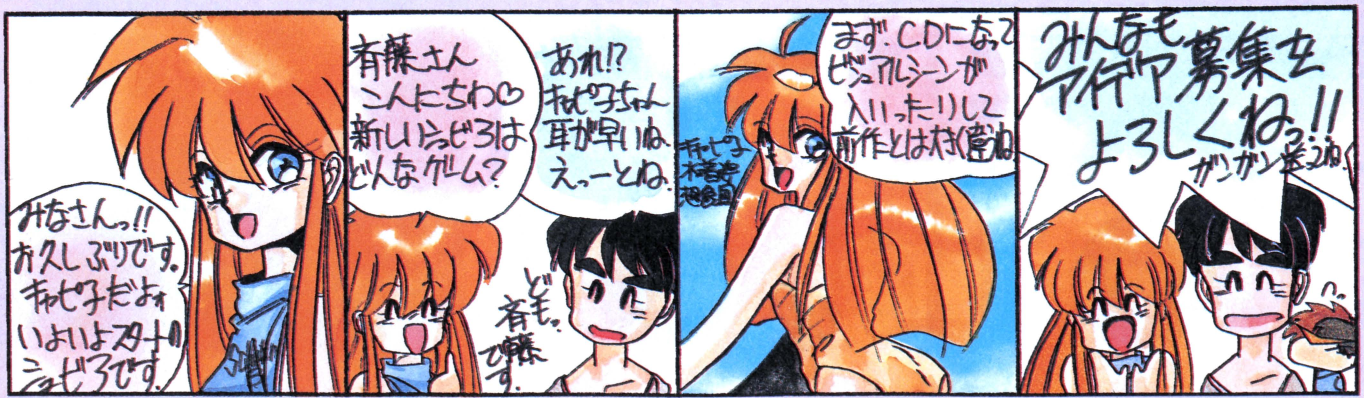


⬆敵キャラのように見えるけど、これも乗り物なのだ。

謎の新キャラクター!

こんなにカワイイ女の子も登場するよ。プロフィールはまだナイショ。





…と思いきや、まだぜんぜんできていないっ！　そこで再び!!

アイデア大募集!!

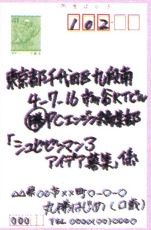


困ったことにゲームの中身が決まっていないんだ。そこで前作に引き続き、今回も読者のみんなからアイデアを大募集しちゃうぞ！

なんと 賞品すらまだ決まっていない!!

実は、ゲームの内容ばかりかアイデア採用者への賞品すらも決まってないのだ。このさいだから賞品も募集してしまうぞ。応募のときにアイデアと一緒に希望の賞品も書いて送ってね。うんと高いモノ（ミサイルとか）やナマモノ（人間とか）は遠慮してちょうだいネ。ちなみにボクは、キャピ子が欲しいな。あ、ダメ？

応募方法



おもて



うら

上記のようにハガキに書いて送ってね。ハガキで送りにくい場合は封書でもOKだよ。くれぐれもあて先を間違えないようにね。しめ切りは10月28日（当日消印有効）。たくさんの応募をお待ちしてまーす。

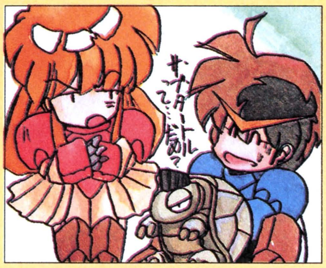
あて先は
〒102　東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「シュビビンマン3アイデア募集」係

募集内容はこの4つだ!!

次の4項目を募集するぞ。前作でも募集した敵キャラのほか、CDロムの特性を生かした新コーナーのためのイラストなんかも募集しちゃうのだ。まだまだ未完成のこのゲームが、晴れて店頭に並ぶ日がくるかどうかは、本誌読者であるキミたちの応募にかかっているぞ。『シュビビンマン3』を作るのはまさにキミたちなのだ。独創的で楽しいアイデアを待ってるぞ！

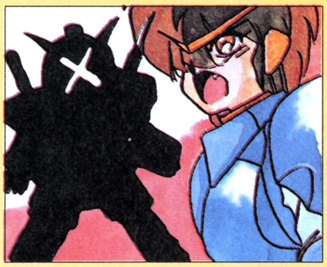
1 なぜか サブタイトル

サブタイトルすら未定という危機的状況なのだ。簡単なストーリーも添えてくれるとうれしいな。



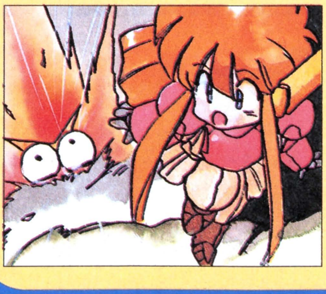
2 今回も 敵キャラ

シュビビンマンが戦う相手としてふさわしい敵キャラをイラストにして送ってね。



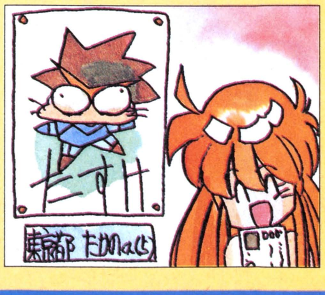
3 おニューな トラップ

前作では多くのトラップがゲームを盛り上げてくれたね。今回はそのトラップも新たに募集するよ。



4 新コーナーのため イラスト&4コマ

おたより紹介の新コーナーができるぞ。そこで紹介する楽しいイラストや4コマまんがを送ってね。

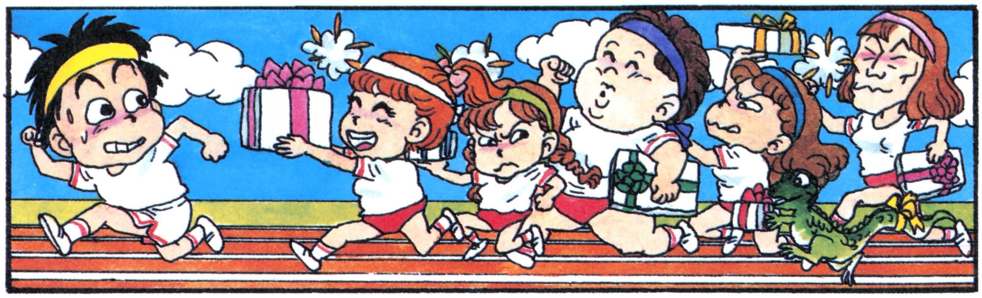


COME! COME!!



PRESENT

今月もビッグなプレゼントをたくさん用意したぞ。ずらりと並んだ新作ソフトはどれも大作ぞろい。これはもう応募するしかない!!



SOFT



➡ドラゴンを育てて戦うニュータイプACT。

どらごんEGG!
メサイヤ／発売中／¥6,500

3名



➡前作をさらにスケールアップしたA・RPG。

ニュートピアII
ハドソン／発売中／¥7,200

5名



➡1本で4倍もお得な、将棋ゲーム。

森田将棋PC
NECアベニュー／発売中／¥7,200

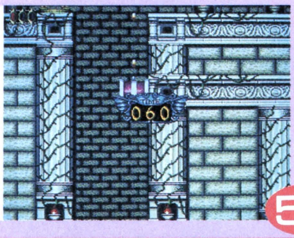
3名



➡殴る蹴る何でもありの、ホッケーゲーム。

ヒット ジ アイス
タイトー／発売中／¥6,800

5名



➡主人公の動きがちょっと変わったACT。

メソポタミア
アトラス／10月4日発売／¥6,800

5名

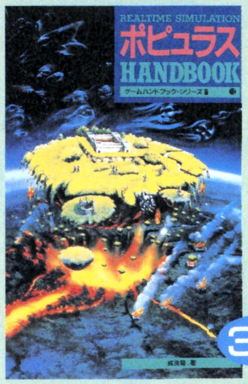


➡ファミコンから移植の人気SPG。

ワールドジョッキー
ナムコ／発売中／¥5,800

3名

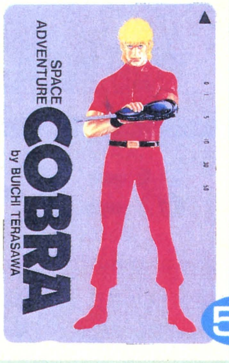
GOODS



➡パソコン版の本だけど、PCエンジン版でもバッチリ役立つぞ。

『ポピュラス・ハンドブック』
提供／BNN

3名



➡TV版『コブラ』のLD発売を記念して作られたテレカだよ。

『コブラ』オリジナルテレカ
提供／㈱エイガアル

5名

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。今回のしめ切りは10月28日(当日消印有効)。なお当選者の発表は11月30日発売の1月号にて掲載します。

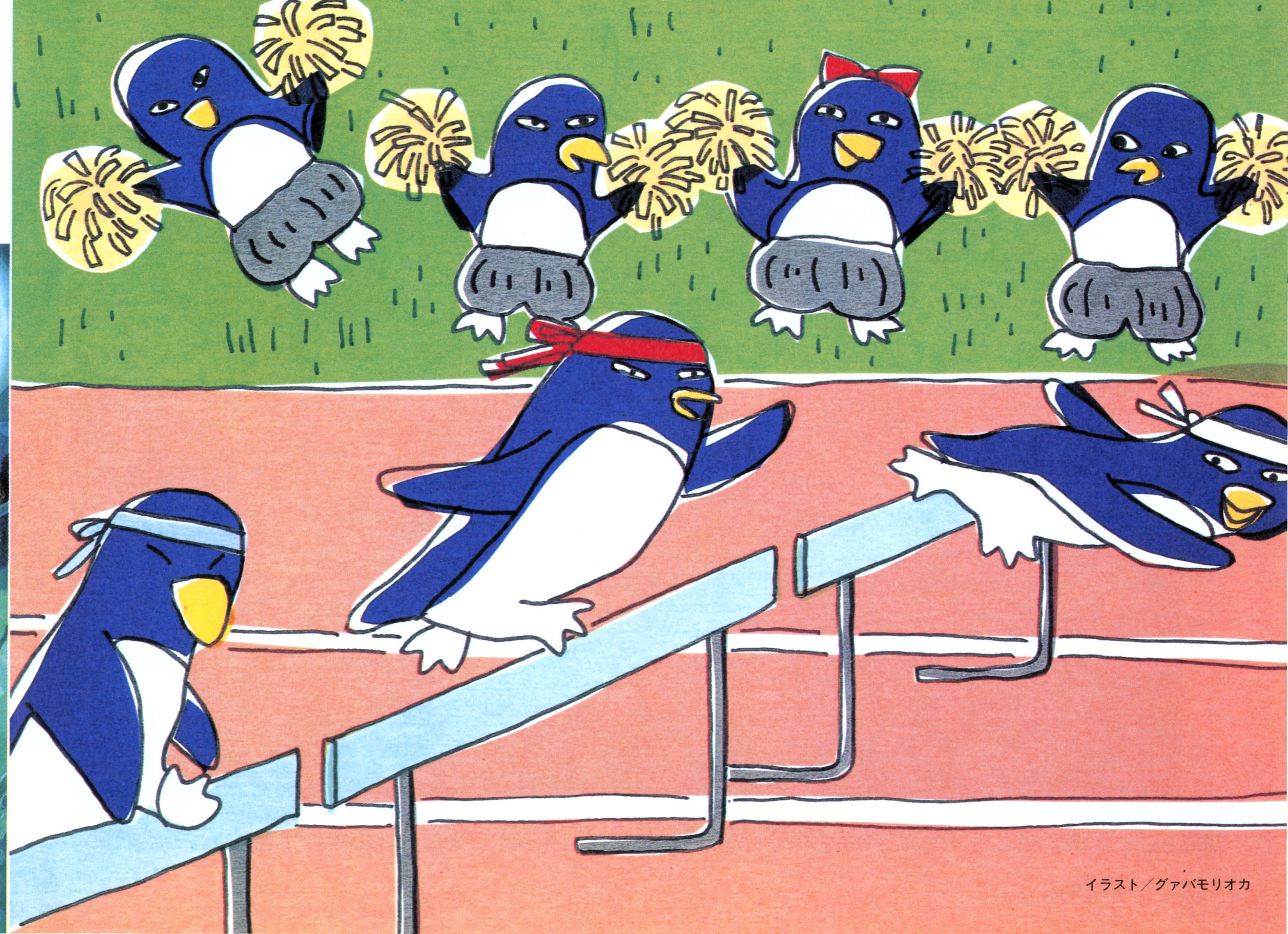


COME ON!

※今月号のアンケートはがきのオモテ面に、「P.165のなかでやってみたいゲームを2つ ～ 」とあるのは、P.149の誤りです。

イラスト／杉山真理

HOW TO WIN



イラスト/グァバモリオカ

前作以上の面白さ

NEUTOPIA II
ニュートピアII

システムは前作同様シンプルだけど、その分ヘタなRPGよりハマりやすいA・RPG。今回はマップを中心に、3つのダンジョンを攻略していくぞ。乞うご期待！



ハドソン／発売中／¥7,200　A・RPG　6M　B・U

A・RPGの中でも遊びやすさは一級品！

独特の画面切り替えスクロールで評判の『ニュートピアII』。ユニークな敵キャラの登場や、パズルめいた迷宮のトラップなどが、ゲームの面白さを引きたてているぞ。そのうえ、システムのシンプルさが、遊びやすさにつながっているのだ。

ただし、このゲームにはRPG特有の経験値がない。キャラを強くしていくのは、迷宮などで入手できる武器と防具だけで、従来のRPGとは少し違ったタイプなのだ。また、敵キャラを倒しても何ももらえないことがしばしばある。最初のうちはがっくりくるけれど、逆に変に敵キャラに執着しなくなるので、ゲームの展開もはやくなっていくぞ。

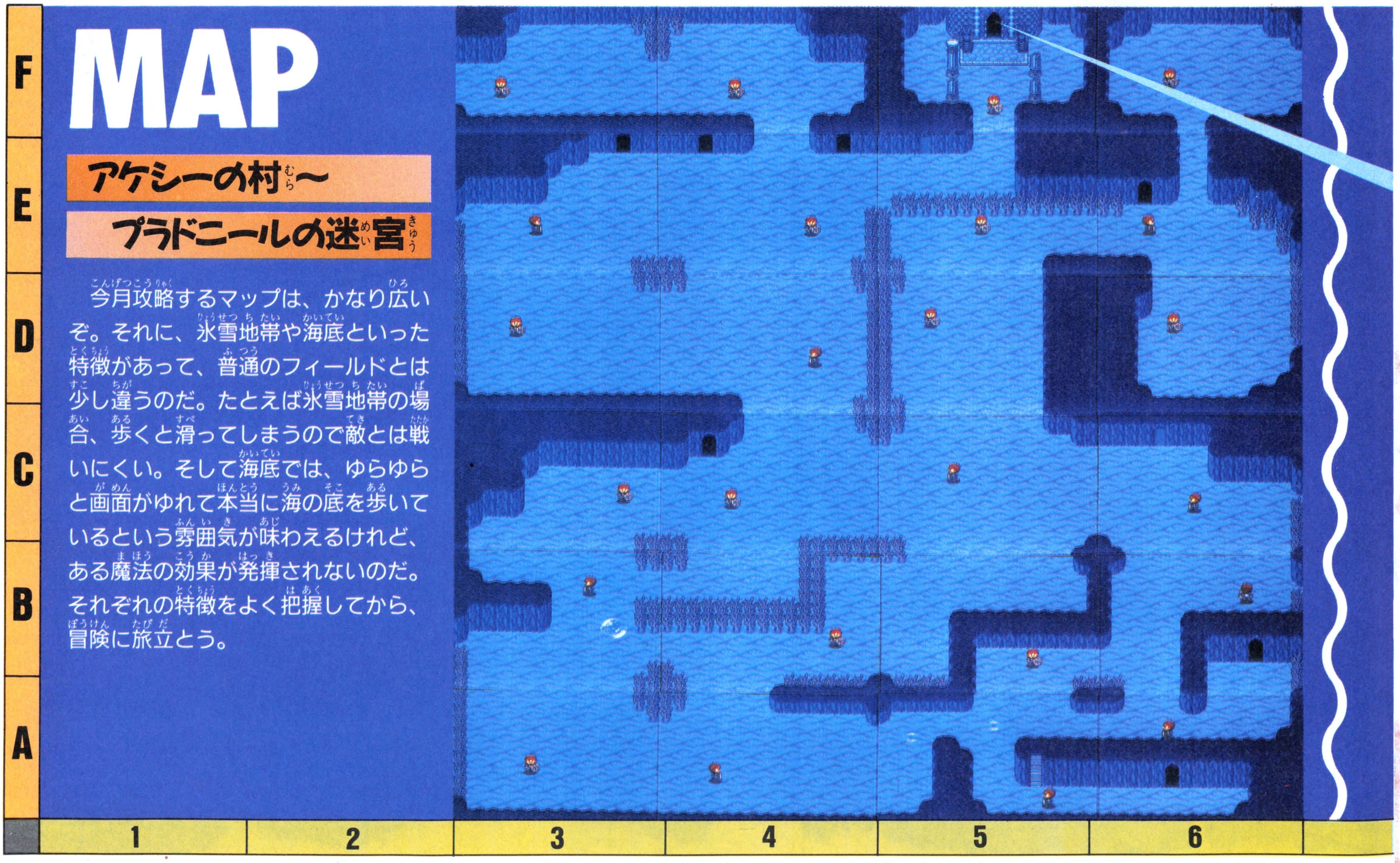


⬅フレイの息子がニューヒーロー。剣や魔法でどんどん敵を倒していくぞ。

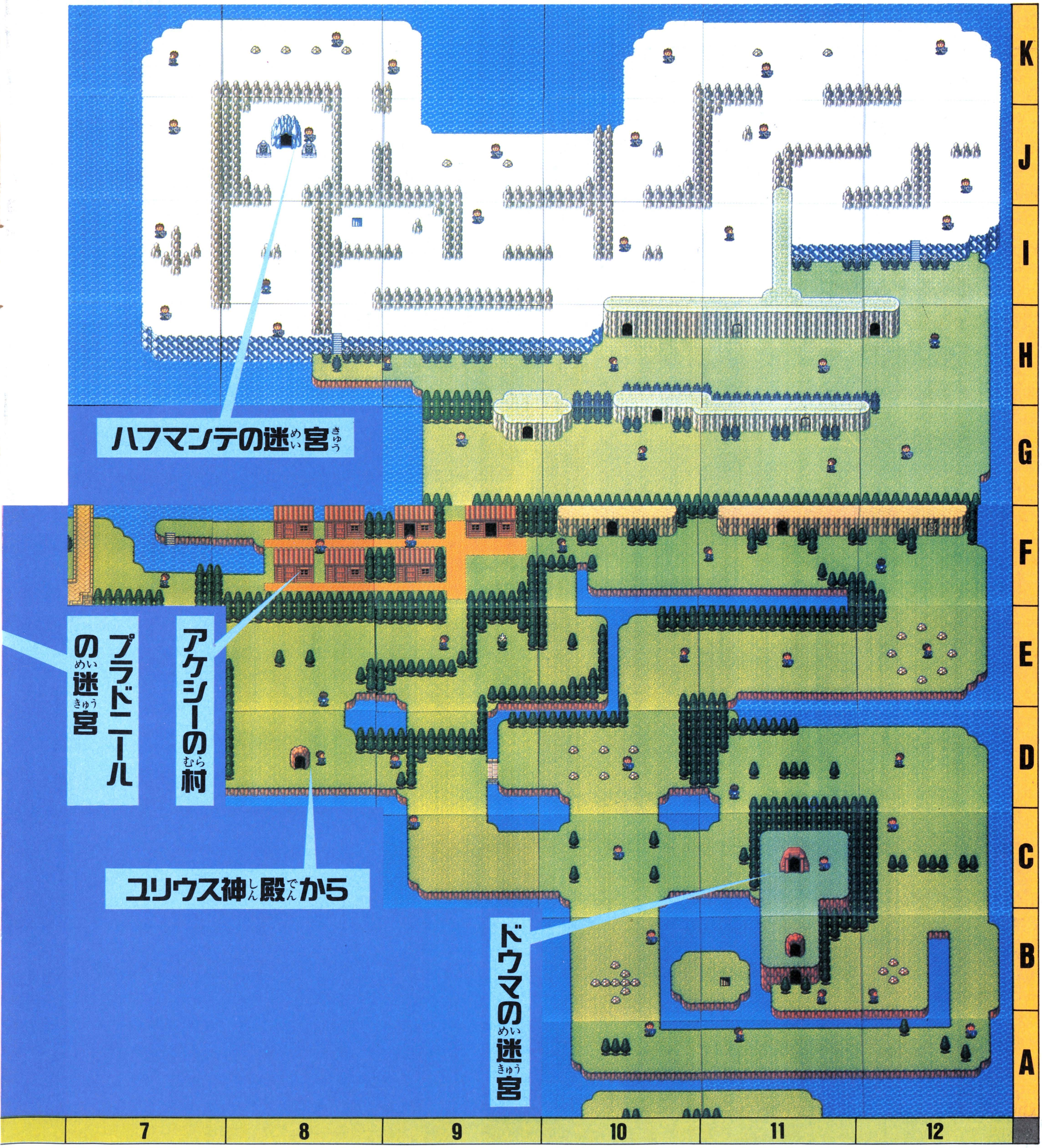
MAP

アケシーの村～プラドニールの迷宮

今月攻略するマップは、かなり広いぞ。それに、氷雪地帯や海底といった特徴があって、普通のフィールドとは少し違うのだ。たとえば氷雪地帯の場合、歩くと滑ってしまうので敵とは戦いにくい。そして海底では、ゆらゆらと画面がゆれて本当に海の底を歩いているという雰囲気が味わえるけれど、ある魔法の効果が発揮されないのだ。それぞれの特徴をよく把握してから、冒険に旅立とう。



海底&氷雪地帯を完全紹介



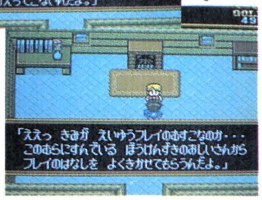
いよいよ中盤に突入だ！

アケシーの村から新たな旅立ち

前回紹介したユリウス神殿から、女神の導きによって現れた道を通ってこの世界［8D］へ。そこから少し北に行ったところに、アケシーの村がある。これから紹介する3つの迷宮は、どれもこの村を拠点として攻略していくので、かなり重要。どこにいてもこの村へすぐに帰って来れるように、位置をしっかり覚えておこう。また、この村にはフレイのことを知っているおじいさんがいたが、今はドウマの迷宮へ出かけているらしいぞ。



⬅迷宮に入って、おじいさんからフレイのことを聞き出そう。



➡どうやらおじいさんとフレイは、かなり仲がいいみたいだ。

村の空屋でヒカリゴケ入手

村人から情報収集をしていると、この村のどこかにヒカリゴケがあることがわかる。これは迷宮内の暗い部屋で使うと、その部屋の中が一瞬のうちに明るくなるアイテムなのだ。そこで、今は空家となっているヒカリゴケ屋(?)に入って、大きな置き時計を調べてみよう。秘密の部屋への入口が見つかるぞ。



➡そこはもう空家になっていて、村の東にある。

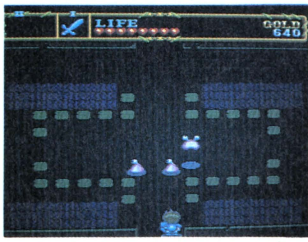


➡正面にある古そうな置き時計。これを調べてみよう。

ドウマの迷宮に侵入するぞ

アケシーの村から南下したところにある迷宮が、このドウマ［11C］だ。ただしここに来るまでに、もうひとつの迷宮［11B］を通ることになるけれど、短いうえに簡単に出られるから心配なし。

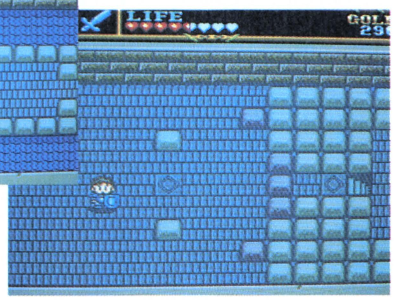
ドウマの迷宮は、右のマップからでもわかるように2層構成になっていて、両方を行き来できる段階は隠し部屋の中にある。まず、この部屋を探しだそう。



⬆迷宮の真っ暗な部屋から、ポンポン飛び出す敵たち。ここでヒカリゴケを使え！



⬆部屋が明るくなって、ずいぶん戦いやすくなったぞ。

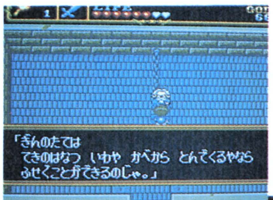


➡ここが、地下1Fに通じる階段のある隠し部屋だ。

銀の盾をもらう

迷宮内には、銀の盾が隠されている。この盾を見つけて装備すると、敵が投げて来る岩や、壁から飛んでくる矢をはじき返してしまうのだ。ただし、自分が剣や魔法を使うときや、背後から飛んでくるものには効果はないぞ。

その盾が隠されている場所を見つけ出すには、地下1Fのナゾの老人［迷宮内2F］に会って話を聞こう。すると、この迷宮のボスの弱点と、盾のありかを教えてくれるのだ。



⬅ナゾの老人は、これから先の迷宮にも登場する。いったい何者？



➡老人の話の通りに銀の盾を入手したら、いよいよボスと対決だ。

BOSS フロッガー





⬆コイツは拡散弾と白いホーミング弾、さらに長い舌を真下に伸ばすという多彩な攻撃をする。



⬆画面下にいれば、コイツの拡散弾も簡単にかわせるぞ。



➡こちらの攻撃チャンスは、脳が点滅するわずかな間だけだ。

コイツ［迷宮内3D］は今月紹介する3匹のボスの中で、もっとも手ごわいヤツだぞ。戦う前には必ず、薬を2本は用意しておこう。また肝心の戦い方だけど、まずは画面下へ移動しよう。そうすれば、コイツが拡散弾を放ってくるが、弾は下へ広がるので簡単にかわせるぞ。そして、スキを見つけて魔法で攻撃だ。

ボス攻略後・虹のしずくを入手

ボス・フロッガー［迷宮内3D］を倒すと、あのアケシー村のおじいさんに会うことができるぞ。おじいさんはフレイが氷の仮面を使って海底へ向かったこと、氷の仮面がもう一つおじいさんの家にあることなど、大切な話を聞かせてくれる。そしてそのあと、虹のしずくというアイテムをくれるのだ。

この虹のしずくは、迷宮やフィールドにある小さな溝に、虹色の橋をかけて渡ることのできるアイテム。とくに迷宮では不可欠だぞ。



⬅海に入ったまま出てきてないなんて……。何か不吉な予感がする。



➡虹のしずくはとても大切なアイテム。これがないと先へは進めないぞ。

ドウマの迷宮[11C]

座標[11C]にある複雑なつくりの迷宮。形はほぼ四角形のマップなので、誰もが簡単にクリアできると思うだろう。けれど実際、目的場所へ行くためにはかなり遠まわりするところもあり、見た目以上に広さを感じさせる迷宮なのだ。また、意地悪なトラップもかなり多く、その分ダメージも受けやすい。だから、ここを攻略する際は、ある程度長期戦で望もう。

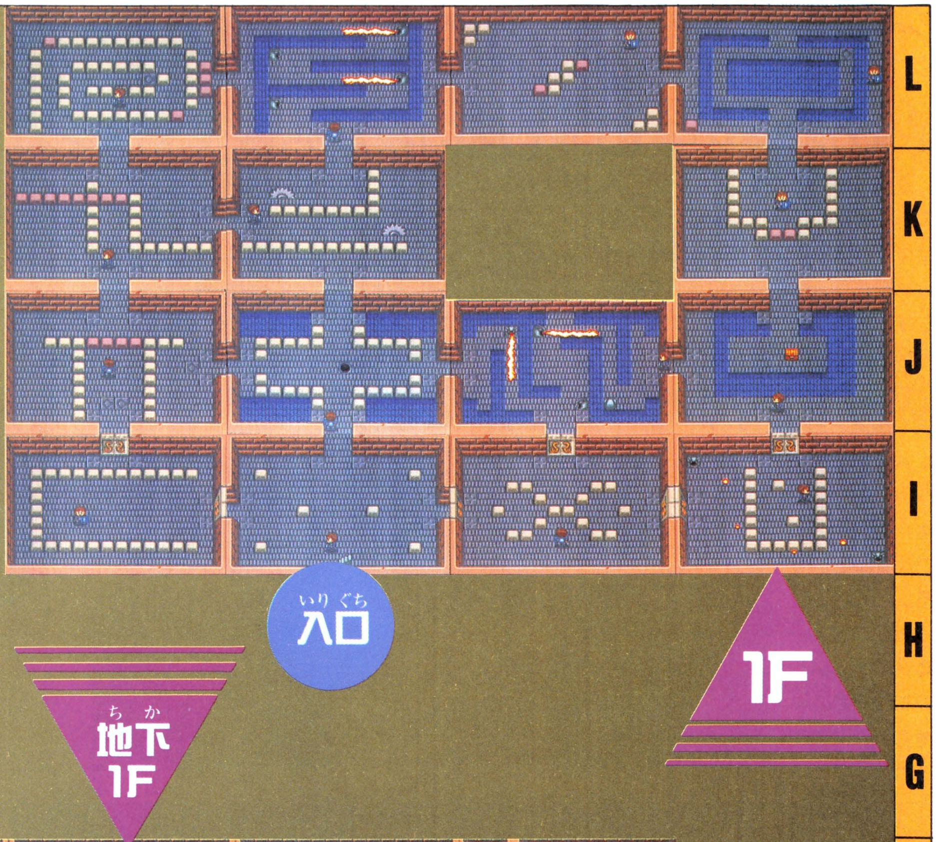
要注意キャラ

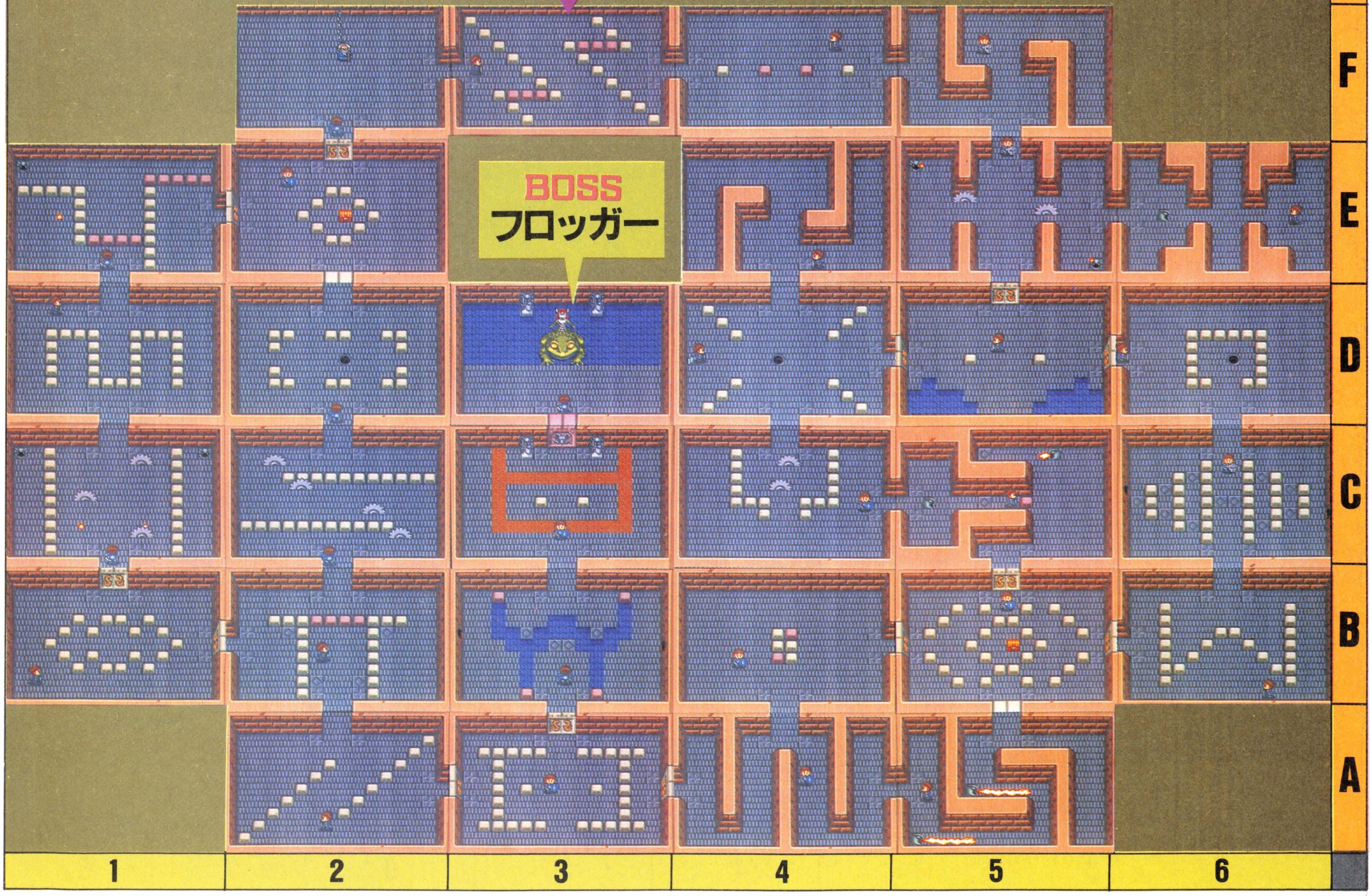


固いうえに天井から突然落ちてきて動きもす早い。倒すと、爆弾を出すことが多い。



離れたところからでも魔法攻撃をしかけてくるが、こちらの魔法は全然効かない。おまけに姿を消すことがある。





つるつる滑る氷雪地帯

万年雪の木の下で風の杖をもらう

虹のしずくをもらったら、即、万年雪の木[9E]へ行こう。そして、木を燃やせば下へ通じる階段が現れ、地下には風の杖をくれるおじいさんがいるぞ。この杖は、炎の杖より広範囲に攻撃できるが、海底では効果が発揮されないのだ。



➡風の杖は、射程距離も炎の杖より上だ。



⬅短い溝なら、こうして橋がかかって渡れる。

カンジキをもらう

氷雪地帯の座標[8I]にある階段を下ると、そこにはカンジキをくれるおじいさんがいる。このアイテムは、氷雪地帯を歩いても滑らなくなるのだ。



⬅滑らないだけでなく、移動速度も2倍になるぞ。

ハフマンテの迷宮に侵入

ハフマンテの迷宮［8J］に入る前に、体力回復［7I］やパスワード［8I］を利用しておこう。またこの迷宮では、フレイルという攻撃アイテムが入手できる。しかし、使うたびに10ゴールド減っていくので注意が必要。



➡フレイルは伸縮して敵を倒すのだ。

銀の剣



⬅ボスと戦う前に、おじいさん［迷宮内5H］から話を聞いて、銀の剣を入手しよう。攻撃力が上がるぞ。

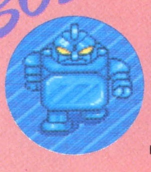
水の仮面

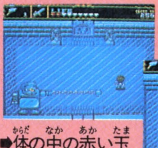
➡アケシー村の水の仮面は、コイツに盗まれていた。ボスを倒せば、取り戻すことができるのだ。



BOSS

ロボイド



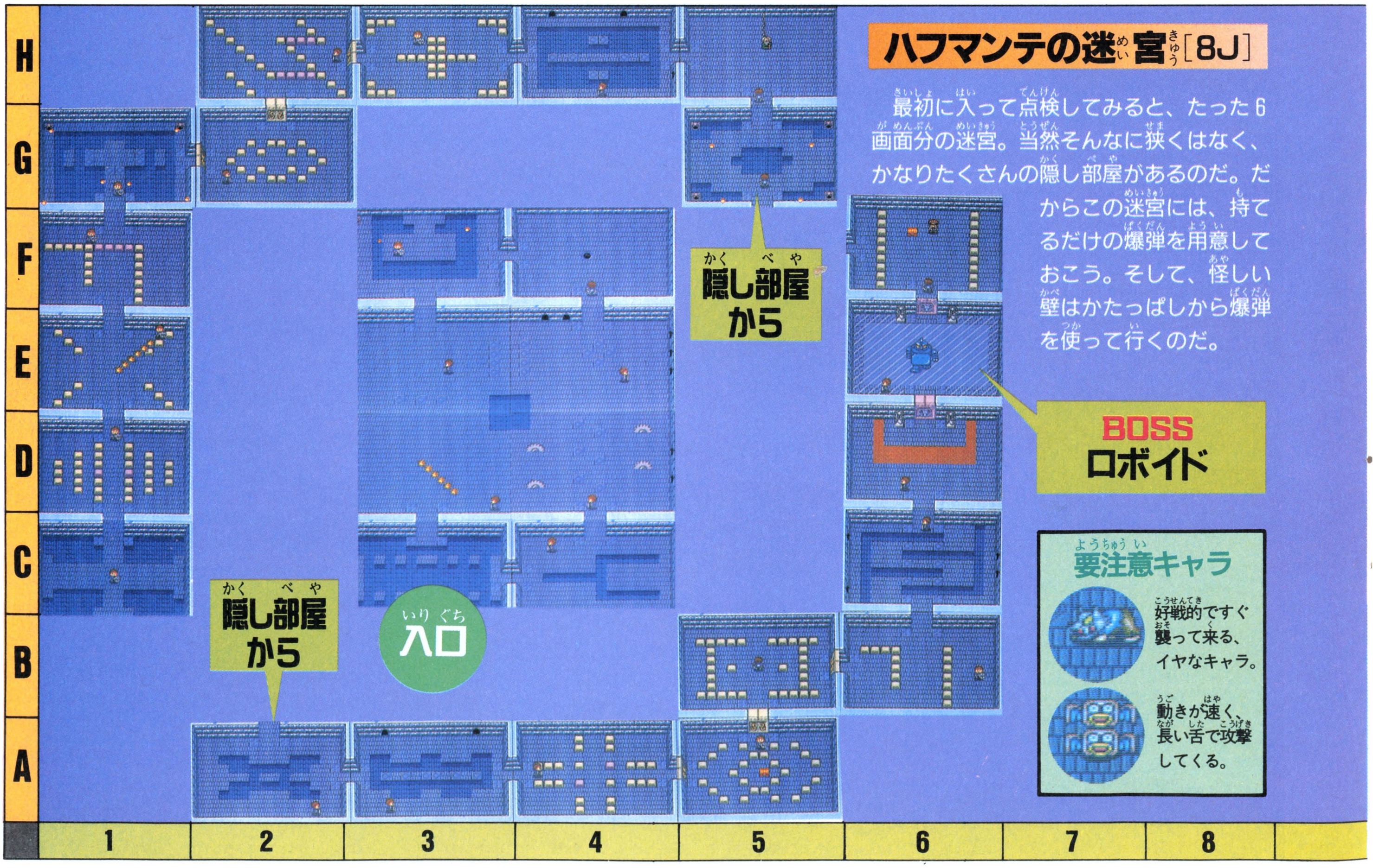


⬅パンチやビームで攻撃してくる。



➡体の中の赤い玉が点滅したら反撃！

攻撃は多彩だが、離れていればあまりダメージをくわない。そして、コイツの弱点の赤い玉が点滅するときを見計らって攻撃だ。



ハフマンテの迷宮[8J]

最初に入って点検してみると、たった6画面分の迷宮。当然そんなに狭くはなく、かなりたくさんの隠し部屋があるのだ。だからこの迷宮には、持てるだけの爆弾を用意しておこう。そして、怪しい壁はかたっぱしから爆弾を使って行くのだ。

要注意キャラ

好戦的ですぐ襲って来る、イヤなキャラ。

動きが速く、長い舌で攻撃してくる。

 ※表示のないものは地上マップ上の座標です。

水面ゆらゆら海底探検

村の岬から海底へ

ハフマンテの迷宮で無事水の仮面を入手できたら、いよいよ海底へ。出発地点は［5A］で、ここから［5F］のプラドニールの迷宮へ向かうのだ。海底は、陸地と比べるとそう広くはないけれど、似たような場所ばかりなので、比較的迷いやすい。また、海の中の雰囲気を出すために、画面全体がゆらゆら揺れているので、よけい場所が判別しにくいのだ。



⬅水の仮面があれば、この岬［7F］から海の中へ入れるぞ。

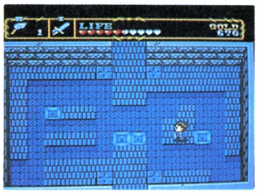


⬅海底の渦には注意。触れると、かなりのダメージを受けてしまう。

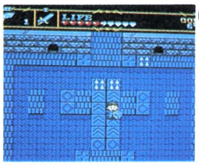
プラドニールの迷宮を探検だ!

迷宮の中には強力な装備、銀の鎧と伝説の剣がある。銀の鎧はおじいさん［迷宮内12H］から情報をもらえば入手できるが、伝説の剣はボスを倒さないとダメ。

また、迷宮には新しいトラップが設けられているぞ。たとえばエスカレーター床は、その上に立つと勝手に変な方向に移動させられてしまうし、ワープ床は、同じ床のある地点へ強制的にワープさせられてしまうのだ。



⬅青く光っているのが、ワープ床。



⬅エスカレーター床のまわりは危険だらけ。

銀の鎧



⬅かなり高い防御力が得られる鎧だぞ。

BOSS クラーケン



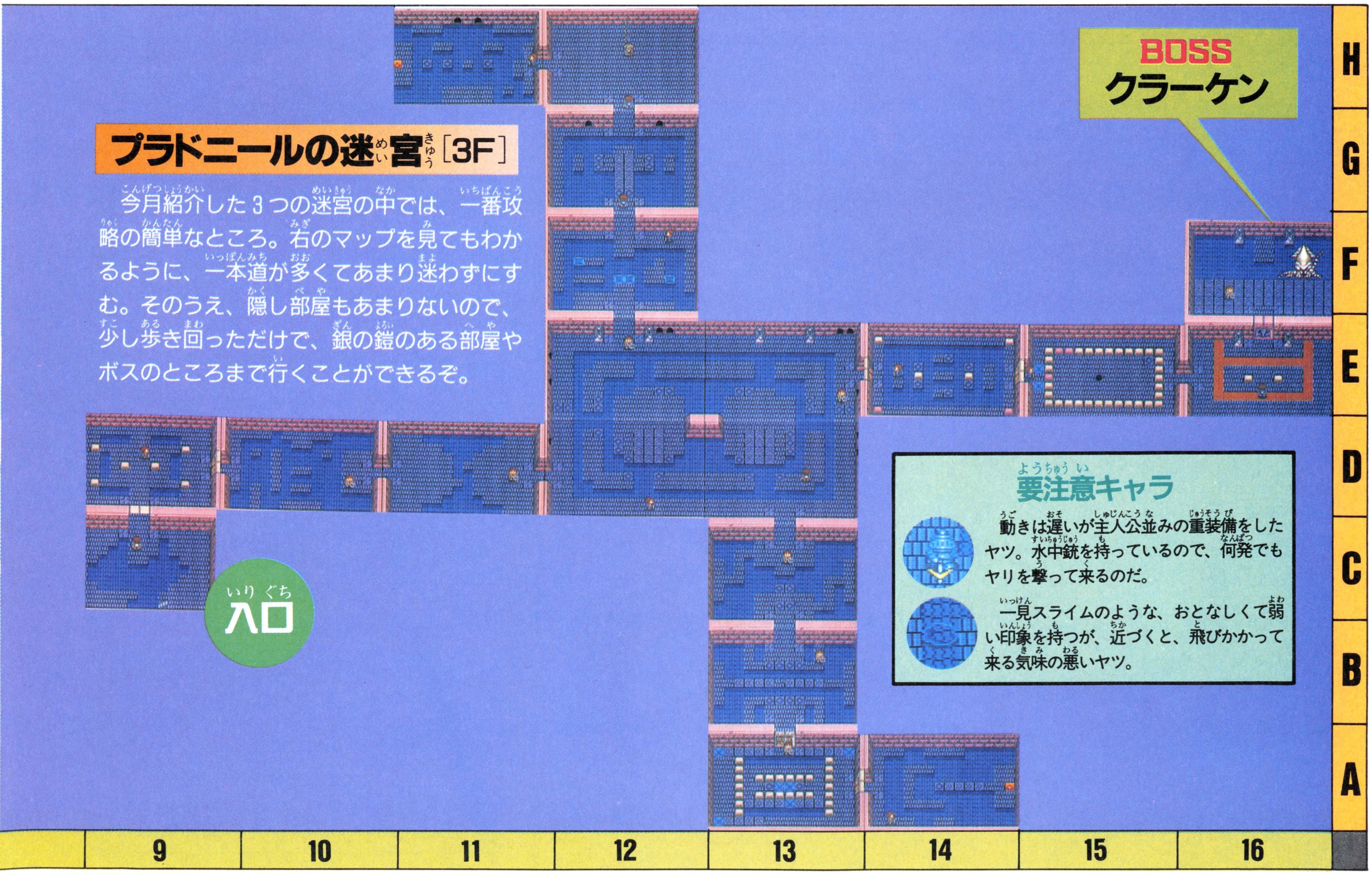


⬅床はすべて、エスカレーター床に。



➡長い触手とビームで攻撃してくる。

コイツが体をふるわせたときが、攻撃のチャンス。触手で襲ってくるうえ、すぐに体のふるえを止めるので、攻撃はすばやく確実にしよう。



プラドニールの迷宮［3F］

今月紹介した3つの迷宮の中では、一番攻略の簡単なところ。右のマップを見てもわかるように、一本道が多くてあまり迷わずにすむ。そのうえ、隠し部屋もあまりないので、少し歩き回っただけで、銀の鎧のある部屋やボスのところまで行くことができるぞ。

要注意キャラ

動きは遅いが主人公並みの重装備をしたヤツ。水中銃を持っているので、何発でもヤリを撃って来るのだ。

一見スライムのような、おとなしくて弱い印象を持つが、近づくと、飛びかかって来る気味の悪いヤツ。

大いなる冒険がキミを待っている！

マイト&マジック



『マイト&マジック』は広大な世界に繰り広げられるファンタジーRPG。先月は冒険の基本的心得と出発の町周辺を6ページにわたって紹介したけれど、あれはほんのプロローグ。今月、他の町へと旅立って、ようやく本格的冒険が始まるのだ。

NECアベニュー／11月15日発売／¥7,200

第1のクエスト達成めざして旅立て！

あまりに遠大でなかなか最終目標が見えないこのゲーム。旅立ってから当分の間はクエストや戦闘でともかくレベルアップをはかり、パーティを鍛えなければいけないのだ。旅立ちの町ソーピガルからよその町へと出かけるためにも、まずレベル5は必要。

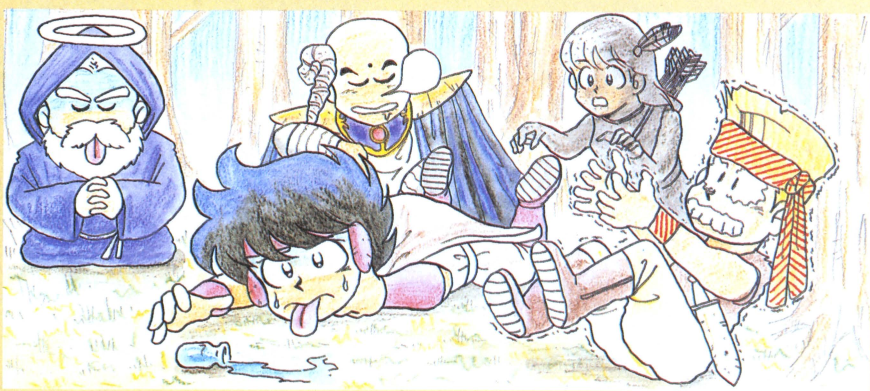
というわけで、先月は冒険のしかたに慣れるためにソーピガルの町をグルグル回り、多少レベルが上がったところで、地下や町の外もひとめぐりした。このとき、さまざまな情報とともに第1のクエストを頼まれる。とりあえず、なんの役に立つのかわからない情報はメモだけして、先に進むことにしよう。では、いよいよ第1のクエスト、エルキューンの町への郵便配達へ出発だ。フライの呪文か隠し部屋の妖精に頼んで、エルキューンまでひとっ飛び！



⬅ソーピガルの町の地下に住む、この老人から第1のクエスト出題。

コンディションにご用心！

先月、このゲームではまめに宿で記帳してセーブするようにとお勧めしたが、セーブするときにはコンディションをチェックしてからにしよう。コンディションはヒットポイントだけの問題ではない。ヒットポイントが少ないだけなら、食料を持っていれば、休息ができる場所で眠れば解決する。しかし、このゲームで本当にやっかいなのは病気、毒などの特別な不調になったとき。僧侶の呪文や寺院での治療でしか治せないものもあるので、右の一覧表を見て、各状態とその治しかたをきちんと把握しておこう。



GOOD	特別な不調はない状態。ただし、残りのヒットポイントには、気をつけて。
眠り	休息中に襲われたり、眠りの呪文をかけられたときに。呪文で治るが自然にもめざめる。
毒	休息してもヒットポイントが回復しない状態。僧侶の呪文か、寺院で治療しよう。
病気	敵の攻撃やワナでかかる。休息しても治らないので、早めに僧侶の呪文か、寺院で治療を。
盲目	敵の攻撃や呪文で目が見えなくなり、攻撃の命中率が下がる。僧侶の呪文か寺院で治療。
まひ	原因は敵の攻撃や呪文。何も行動ができなくなってしまう。僧侶の呪文か寺院で治療を。
石化	コカトリスなどの攻撃で、全身が石になってしまった状態。僧侶の呪文か寺院で治療を。
仮死	ヒットポイントが0の状態。このとき、攻撃されると死んでしまうので、即、治療を！
死亡	寺院や僧侶の呪文で生き返らせられるが、治療の値段も高いし、治療呪文のレベルも高い。
根絶	死体も残ってない状態。復活の呪文は成功するとは限らない。寺院に大金を寄付すれば…。

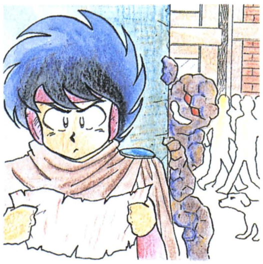
  イラスト／羽沢正人 マップイラスト／立神洋子

手紙を届けに町から町へ——エルキューンの町

この町のポイント



●アガール探し
手紙を届けるべき相手アガールは隠れた場所にいるので、酒場などで聞き込みして居場所を探そう。



●宝の誘惑
あちこちに置かれた町の宝は豪華。思わず手を出さずにはいられないのだが、その代償は大きい。

ソーピガルの町で預かった手紙を渡す相手アガールはエルキューンの町にいる。ソーピガルの町からは、妖精に頼めば一気にここまで飛んでこられるのだが、この町からよその町へ移動するには自力で行くしかない。だから、先月も書いたとおり、ここに来るときには、フィールドからフィールドへと飛べる"フライ"の呪文が使えるようにしておきたい。この呪文のとくにありがたい点は、フィールドの中で一番安全な地域、町がある場合にはたいがい町の門のすぐ前に着けること。だから、うっかりフィールドの危険な地域に足を踏み入れた場合にも、"フライ"があれば安全な場所に逃げられる。



⬆ああ、ようやく見つけたー。しかし、こんな場所に隠れているなんて……。

エルキューンに着いても、ただグルグル回っていたのでは、アガールは見つからないぞ。酒場などで情報を集めよう。あやしい場所がわかったら、そこの壁に隠し扉がないか調べる。このゲームでは、壁にぶつかって隠し扉を調べることがしばしば必要になるのだ。無事、アガールに手紙を渡すと、パーティが今後なすべきことについての情報や次なるクエストをもらえる。

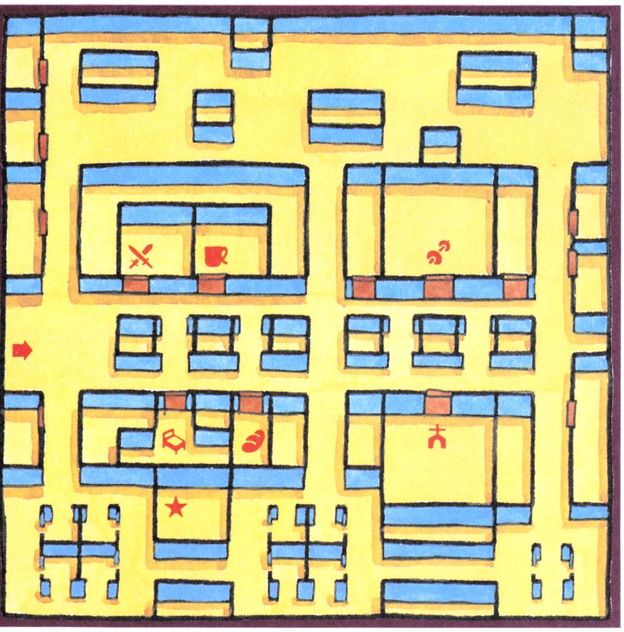
さて、次のクエストにいく前にこの町をもう少し歩いてみよう。買い物もしたいしね。とくに食料は買えるときに買っておくこと。



⬆ランダムにテレポートさせられるワナやバリアなど、町を歩くのも大変。

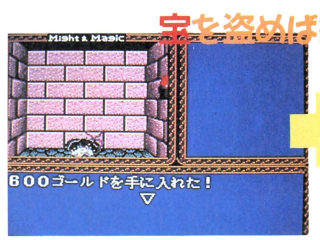
エルキューンの町で注意したいのは、あちこちにある町の宝。これを取って町を出ようとすると、かならずタウンガードに捕まってしまう。ガードはケタちがいに強く、いくらワビをいれても、長期禁固刑やばく大な罰金を課せられてしまうのだ。また、地下にもまだ行くべからず！

エルキューンの町MAP



宿屋	武器屋	食料品屋	寺院
トレーニング場	酒場	重要ポイント	はしご

宝を盗めば指名手配！



⬆たっぷりゴールドが入った宝の誘惑。思わず手を出したくなるだろうが……。



⬆めちゃ強いガード。レベルが高くなると捕まらずにすむ裏技もあるのだが……。

武器屋商品リスト

武器	価格	装備可能職業
フレイル	40	KPACR
ロングソード	60	KPAR
ロングボウ	100	KPA
グレートボウ	250	KPA
グレートハンマー	150	KPAC
フラムバージ	250	KPA

防具	価格	装備可能職業
ラージシールド	50	KPCR
スケールアーマー	50	KPACR
リングメイル	100	KPACR
チェインメイル	200	KPAC
スプリントメイル	400	KP
プレイトメイル	1000	KP

アイテム	価格	使用可能回数
ロープ＆フック	10	30回
ランタン	20	10回
ベラドンナ	25	—
マイトポーション	200	3回
スピードポーション	200	3回
ファイヤースクロール	300	1回

K＝騎士、P＝戦士、A＝射手、C＝僧侶、R＝盗賊、S＝魔法使い

寒風の氷原地帯で城を発見！

B-1地区

エルキューンの町から次の郵便配達先ダスクの町に行くには、まずフィールドに出ていかなければならない。エルキューンの町があるB-1地区は氷原地帯だ。この世界は広く、気候、風土もさまざまな地域があるのだが、その中で氷原はそれほどこわくはない。ときたま、雪崩にダメージを受けるていど。とはいえ、このゲームでは初めて歩く場所はいつも危険である。偶然出会ったモンスターと戦って余裕ある勝利をおさめられないようなら、あまり遠出はしないほうが無難。

B-1地区を歩きだすと、すぐに道しるべが見つかるだろう。ここには城が2つある。どちらにも王様がいて経験値稼ぎに絶好のクエストを出してくれる。だが、城に入るにはマーチャント・パスが必要。早くこのパスを見つけて、王様に会いたいね。なお、この地区の右側の囲まれた森地帯にはレベルが低いうちは入れない。

ここえそうな氷原

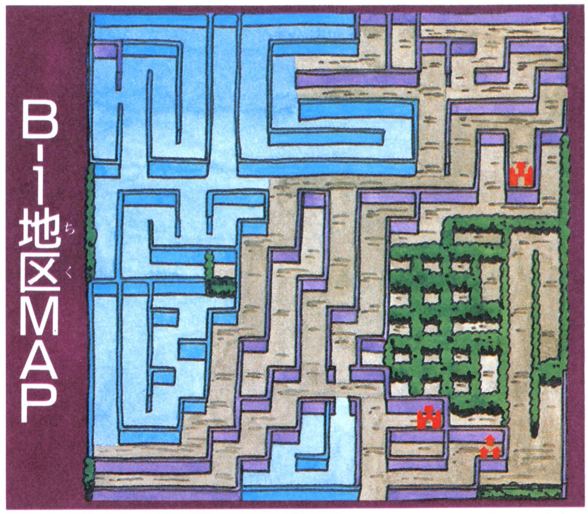


⬆寒そうだけど、とくにダメージはない。ただ、休息できない場所もあるので注意。

道しるべだ！



⬆ここだけでなく、フィールドには町や城の案内がある。大変、ありがたい存在である。

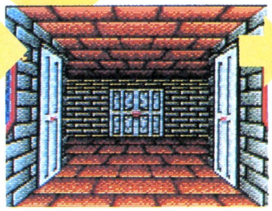


町	城

寄り道してお城へ……



⬆さすがに入口の扉は立派である。王様に会うと、経験値を稼げるクエストがもらえるのだが……。





⬆マーチャント・パスを持っていないと、ここで衛兵に追い返されてしまう。

⬅さすがにお城は町などとちがい、壁がカラフルで、インテリアも美しい。

砂漠には足を踏み入れるべからず！

E-1地区

“フライ”の魔法で、次の配達先ダスクの町のあるE-1地区へと飛ぶと、町の門前に到着する。この地区は町の周囲のほんの少しだけがオアシスとなっていて、その外は砂漠。オアシス内には城がひとつ。ただし、ここには王様はいない。オアシスの外の砂漠はとても危険な場所だ。地図を持たない者が砂漠を渡ろうとすると、動くたびに食料が減っていってしまうし、道に迷って方向もわからなくなる。そして、たとえ地図を手に入れたとしても、南西の壁に囲まれた地区に入るには、相当の覚悟がいる。古代の恐竜をはじめとする恐ろしいモンスターたちが待ち受けているのだから。

暑さは人を迷わせる

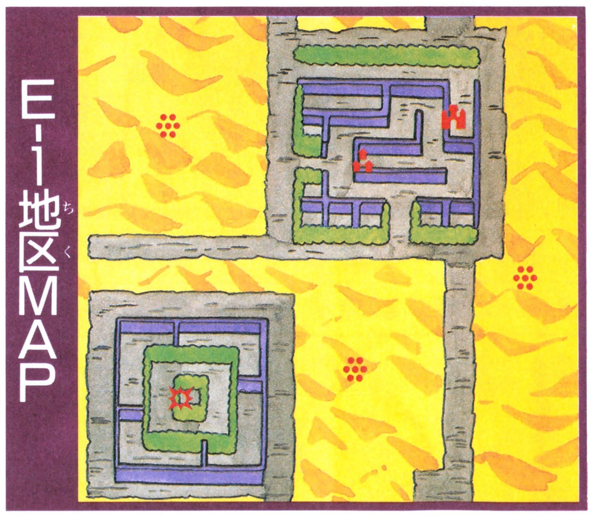


⬆あまりに暑くて、自分がどっちを向いているのかすらわからなくなってしまうのだ。

突風にもまいるぜ



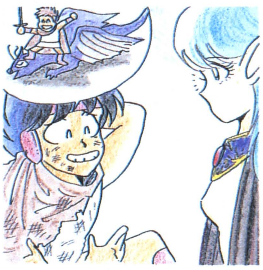
⬆突然、熱風が吹いてきて、いきなりどこかへ飛ばされてしまう。つくづく砂漠はこわい！



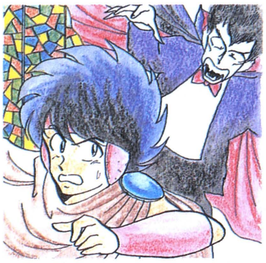
町	城
砂漠	特別地域

幽霊ばかりのぶきみなアンデットの町！――ダスクの町

この町のポイント



●配達クエスト終了
テルゴランに会えれば、一連のクエストは終了。が、そこへの道には強いモンスターがゴロゴロ。



●永遠の安息所
町の西北にあるこの場所に足を踏み入れた者は、永遠の安息――死に至るという恐ろしい場所。

この町はほとんど人影がなく、たまに店で人が出てきたと思えば、それは幽霊。まるで墓場のような町。しかし、武器屋で魔法の武器や強力な防具が買える、貴重な場所なのだ。モンスターの中には、魔法の武器でしか倒せないものがいるので、ここでぜひ手に入れておきたい。ただし、値段もかなり高いけどね。

幽霊ばかり？



⬅ギョギョッ、体を通して向こう側が透けて見えているぞ。

お目当てのテルゴランは、町の西側にいる。西側の地区は真っ暗闇。明かりの呪文で足元を照らして歩こう。無事テルゴランに手紙を渡すと、郵便配達クエストは終了。経験値などの報酬のほかに、アガールがほのめかしていた称号のひとつをもらうことができる。この称号をすべて集めることが勇者として認めてもらうためのだいじなポイント。さらに、アガールは、ちょっとお得な情報も教えてくれる。この情報にしたがい、ふたつの町でふたりの人と会い、聞いた話をもとにある場所を探すと、だいじなアイテムがひとつ手に入る。

町の西側地区はモンスターが多く、パーティを鍛えるには絶好の場所。だが、この地区の北側はレベル10やそこらではとてもかなわない。魔法が使えない場所、休息できない場所も多く、さらに恐ろしい攻撃魔法を使うバンパイアの団体までいるのだ。

クエスト完了！



⬆金に称号、経験値に情報まで、あれもこれもと豪華な報酬だ。

敵も強いが……



⬆ソーピガルの地下の闘技場であったレベルの敵が大人数で現れる。



⬆が、戦闘後の宝は豪華なものが多く、プラスアイテムも手に入る。

町の西北には危険地帯！

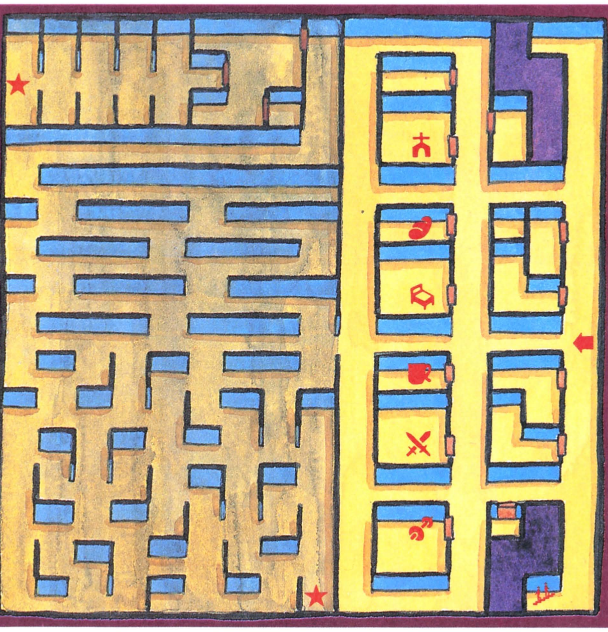


➡永遠の安息所とは、つまり墓場じゃないか！



⬅バンパイアなんて一匹でも十分こわいのだ。

ダスクの町MAP



宿屋	武器屋	食料品屋	寺院
トレーニング場	酒場	★重要ポイント	はしご

武器屋商品リスト

武器	価格	装備可能職業
ロングソード＋１	300	ＫＰＡＲ
クロスボウ＋１	250	ＫＰＡＲ
ロングボウ＋１	500	ＫＰＡ
スタッフ＋１	200	ＫＰＡＣＳ
グレートハンマー＋１	550	ＫＰＡＣ
フラムバージ＋１	600	ＫＰＡ

防具	価格	装備可能職業
ラージシールド＋１	200	ＫＰＣＲ
パデッド＋１	25	ＡＬＬ
リングメイル＋１	250	ＫＰＡＣＲ
チェインメイル＋１	500	ＫＰＡＣ
スプリントメイル＋１	1000	ＫＰ
プレートメイル＋１	2500	ＫＰ

アイテム	価格	使用可能回数
ロバーツール	150	能力上昇
スキルポーション	600	５回
ライフポーション	1500	２回
リターンスクロール	2000	１回
マジックオイル	1000	３回
サンスクロール	3000	１回

Ｋ＝騎士、Ｐ＝戦士、Ａ＝射手、Ｃ＝僧侶、Ｒ＝盗賊、Ｓ＝魔法使い

最上級クラスまでを徹底攻略！

ワールドサーキット



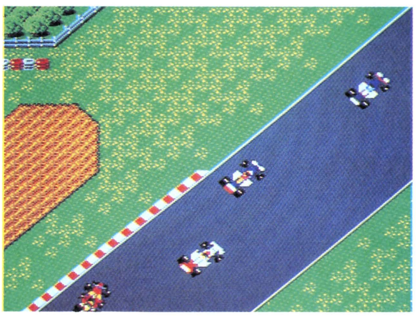
4つあるモードの中で最もホネのあるスプリントレースモード。その最上級クラスで総合優勝するための攻略法をコースマップつきでバッチリおとどけするぞ！　マシンセッティングについてもしっかり解説しちゃうから、耐久レースモードにも役立つ情報が満載だ！

ナムコ／10月18日発売／¥5,800　SPG　2M

コースとテクに最適なマシンを作るのだ

ワールドクラスで勝利を納めるためには、まず最高速度重視のセッティングをすること。そして、トップスピードを維持した走りができることが不可欠の条件となる。

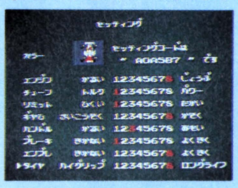
ビギナーはまず右の表の左かまん中のパターンで、スピンやクラッシュをしなくなるまで、徹底的に走り込むことが、勝利への第一歩だ。最終的に右のパターンで走れるようになれば、優勝は目の前だぞ。



⬅セッティングを最高速度重視型にすると、当然加速が悪いので、ヘタな減速は命とり。直線では問題ないけれど、コーナーのきついコースではテクの未熟な人ほど加速重視型にしよう。

セッティングの典型パターン

耐久度を極める（全くのビギナー向き）



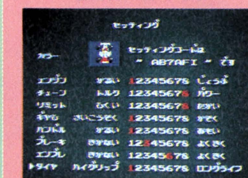
１周もしないうちにリタイアしちゃうほどの壊し屋向き。速度はすごく遅いが、耐久度・加速とも最高の設定。ハンドルとブレーキはお好みで。

加速で勝負（初・中級者向き）



コーナーで激しい減速を要する人がコーナーのきついコースを走るときのセッティング。ただし、これでは絶対にワールドチャンプにはなれない。

最高速度で勝負（上級者向き）

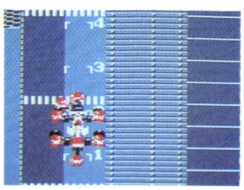


これで優勝だ。でも、最高速度まで上げた後にほとんど減速せずに走れるテクが必要。耐久力はないから、ピットインのタイミングも重要だ。

ここにも注意してセッティングを！

❶修理部位によって異なるロスタイム

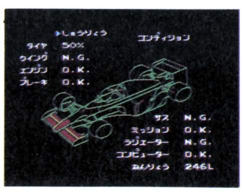
ピットインのとき、タイヤなど壊れやすい部分の交換は短時間ですむが、エンジンの交換には時間がかかる。エンジンは交換しなくていいよう、ある程度じょうぶにセッティングしたほうが結果的に得。



⬅ちなみに、耐久レースは給油量によってもかかる時間が異なるので注意。

❷ガソリンの量はこうして決めろ！

ガス欠だけは避けたいけれど、余計に積むと重くなる。そこで、フリープラクティスモードを利用する。各コースを自分のセッティングで走って、コースごとの燃費をきちんと調べておこう。



⬅このコンディション画面で、残りのガソリンを確認して燃費を計算しよう。

ワンポイントアドバイス

もしもスピンしてしまったら

スピンなどでコースアウトしたとき、一刻も早くコース上に復帰するには、バックしながらでもマシンを自在に操れることが不可欠。前進するときと感覚が逆なので、あらかじめよく練習しておこう。ブレーキのパラメータを8にしておくと、ギアをバックから前進に替えるときにすばやくできるぞ。



⬆バックしながら、最短ルートですみやかにコース上へ戻れ。

スプリントレース

ワールドクラスポイント攻略

最上級のこのクラスは敵のマシンが速いので、最高速度で勝負して、しかもピットインのロスタイムをギリギリにおさえるセッティングをしないと総合優勝はまず無理だ。そのセッティングの解説を中心に全コースを紹介していこう。全コースを通して比較的コーナーは緩めなので、コーナリングではアウト・イン・アウトさえこころがけていればOKだ。

第1戦 アメリカ

おすすめのセッティングは｛38811863｝（セッティング面のパラメータを上から順に。以下同じ）。これでガソリンを190ℓも積んでいれば余裕の1位完走だ。

第2戦 ひがしにほん

セッティングを｛38811863｝にしてガソリンを110ℓ積めば、やはりピットインなしで1位で完走できる。ブレーキ・エンブレとハンドルは自分の好みで調節してほしい。

第3戦 サンマリノ

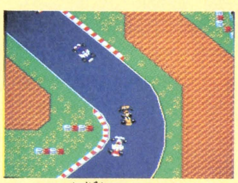
長めのコースなので｛38811865｝としてノーピットで走るか、コーナーワークのためにハイグリップにしてタイヤを一度交換するかだ。



⬅ピットの直前にあるこのシケインに注意。できるだけ直線に近いラインどりを。

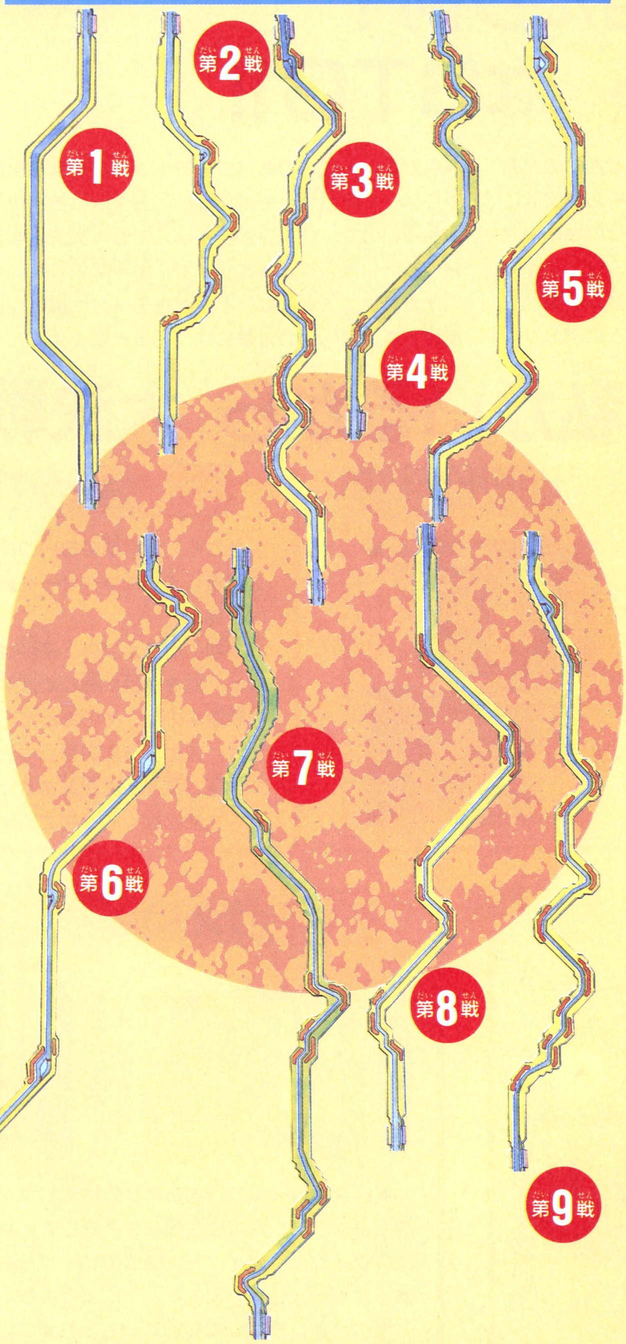
第4戦 フランス

短いコースのわりに全開で飛ばせる直線が長いので｛38811865｝としてピットインなしで走り抜け。



⬆コース終盤のこのポイントさえクリアすれば楽なコース。

ワールドクラス全9コースMAP



第5戦 イギリス

コーナーワークが楽で走りやすいけれど、ピット直前のシケインに要注意。｛38811868｝として一度ピットでタイヤ交換をしよう。

第6戦 ドイツ

ロングコースだけど、コーナーがきついのでタイヤは軟らかめに。｛38811866｝として一度ピットイン。



⬅このコーナー以後は、コース幅が狭くなる。タイヤに悪いコースアウトに注意。

第7戦 ベルギー

ロングコースなので、｛38811866｝として一度タイヤ交換を。ガソリンは170ℓは必要だ。ピットの前後のきついコーナーに特に注意。

第8戦 イタリア

｛38811863｝として一度タイヤ交換を。ガソリンは170ℓ積めばOK。楽なコースだから落ち着いて。



⬅大小2つのS字があるが、こうして中央をストレートに走り抜けよう。

第9戦 みなみにほん

難関コースなので、ここまでの総合得点が低いと総合優勝は厳しい。得点が高ければ、ある程度加速・耐久重視にして、守りに入ろう。



⬅コース終盤の、スピードに乗ったころに現れるこのシケイン。くれぐれも注意。

イラスト／立神洋子

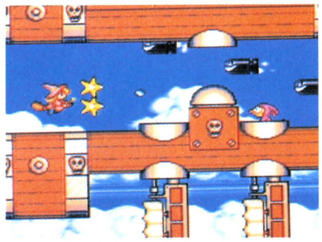
かわいさあまって強さ100倍

マジカルチェイス

パルソフト／10月25日発売／¥7,800　STG　4M



2重3重は当たり前！ スクロール ビックカメラ なSTG!!



⬆某アーケードゲームをほうふつさせる3面。スリルいっぱいの名ステージだ。

もしもシューティング・アカデミー賞なんてのがあったら、ベスト・グラフィック＆スクロール部門はこのゲームで決まり！　とゲーム通の間では口コミやタレコミ(?)で噂されている、というほどビジュアル面の完成度は、『ドラゴンボール』のカリン塔並みに高いぞ。

それに、STGにありがちな「死ぬことのデメリット」がない。死んでもパワーアップはなくならないし、クリスタル（お金）も減らない。おまけにライフゲージも多いので、STGが苦手な人でも大丈夫。まさに親切設計の大入り袋って感じで、拍手喝采したいな。

また、マニアな人は、どきどきモードに挑戦しよう。最終ボスの涙ものの攻撃には、あっと驚くよ。

ボスがいて 私がいるから 大決戦！

1面 すくらっぷ　はりい

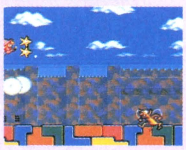
ボス前のSHOPには、必ず入ってライフを回復しておこう。

最初のロボットは、星を頭に重ねて連射していれば、ミサイルの拡散弾には当たらないよ。

次の悪魔の誘導弾は、ひきつけてからかわそう。悪魔は自機の位置に突っ込んでくるので、うまく画面外に誘導すれば、弾を撃ってこないぞ。



⬅ここにいれば、楽勝だよ。



➡誘導弾は、ひきつけてかわす。

2面 めがりす

ここも、ボス前のSHOPでライフを回復して、エリクサーを買っておけば楽勝だ。

最初の切りカブの、子供ばらまき攻撃は、星を子供に重ねて連射。

問題なのは、そのあとだ。普通に戦えば、鬼のように超強いけど、ダメージ覚悟で接近して連射すれば、エリクサーを使わなくても勝てるはず。



⬅切りカブの上の木は、ボスの頭。

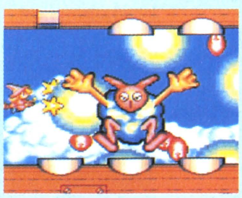


➡ダメージ覚悟の荒技でクリアだ。

3面 くらうす

画面左端で撃っていれば倒せる。このゲーム最弱のボスにして最強の大道芸人である。

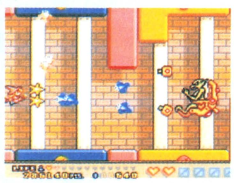
どでかい弾をボワ～ンと撃ってくるけど、まるでどこかの球団の投手みたいにノーコンなのでほとんど当たらない。それでも、たまに当たる弾が来るが、ここは彼の拡大縮小パフォーマンスをじっくりと堪能しよう。見ものだぞ。



⬅拡大縮小の大道芸は、一見の価値あり！

4面 うぇいばあ

パターン1



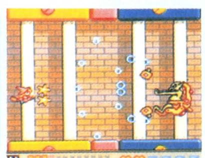
パターン2

⬅星を前に固定していれば、防げるのだ。



⬅こ、これは某STGの最強レーザーではないか。

パターン3



⬅バブルスターな拡散弾。意外に楽。

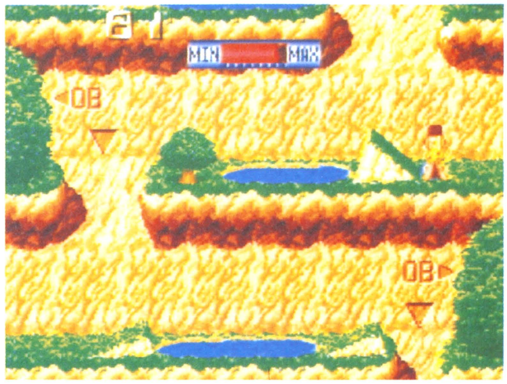
高速スクロールで行き止まりの地形トラップもあるけど、ボスの正面をキープしていれば、ダイジョーVだ。ただ幅広のレーザーを撃ってきたときは、大きく上下によけよう。

星は、前に固定しておくことも忘れずに。

ボーナスステージが新しい

タイムクルーズII

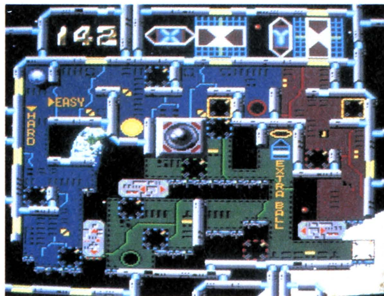
フェイス／11月8日発売／¥7,200　ETC　4M



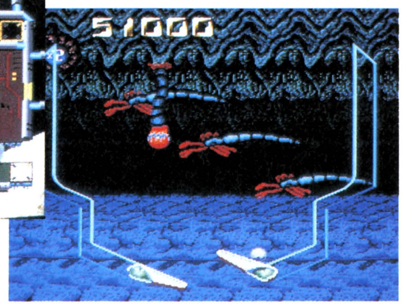
タイムスリップ ピンボールだよん

ピンボールを街にたとえると、大阪・ミナミの夜の道頓堀だ。ピンボールのギラギラした電飾やキュイ～ン、ガコ～ン、チャリラリラーンといった効果音は、道頓堀のネオンとヤンキーの「ねーちゃん。ちゃー、しばけへんけぇ」というセリフに似ている。えっ、似てない？　似とるゆ～たら、似とるんじゃい。

さて、このゲームは、派手な演出はないけど、7画面という広いプレイフィールドや、数種類のボーナスステージ（なんとゴルフゲームもどきも！）など、飽きさせないフィーチャーが、盛りだくさんで楽しいぞ。キミもピンボールの魔術師をめざせ。



⬆台を傾けてボールをゴールまで転がそう。うまくいけば、エクストラボールだ。



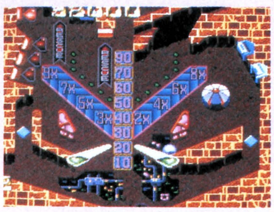
⬇背景がとってもきれいな海のボーナス面。フリッパーの間が広いので、難しいぞ。

コツコツとスコアかせげる3つのコツ

1 必殺とおせんぼ作戦

実物のピンボールに比べると、フリッパー上のボールが転がりにくい。フリッパーを上げておけば、多少勢いのあるボールも止まる。

⬇ボールをフリッパーでキープするくせをつけよ。ちょっとひと息。



ただ、バシバシとボールを打つだけでは、ダメだ。フリッパーでボールをキープし、好きな方向に打てるように練習、特訓、荒修業しよう。



⬆フリッパーの間が広くて、ボールが下に落ちやすいぞ。

フリッパーの高さが違うところでは、キープのときだけ上げるようにしよう。でないと、斜めに落ちてくるボールに対処できないぞ。

2 さわらぬエリアにたたりなし

セコ技ばかりを集めた中で、最もセコイのが、これだ！（自慢するなよ）

上から3、3、1と並ぶ7画面のフィールド（9月号を見てね）中、ボールがロストするのは、真ん中最下段のエリアだ。ここに来たら、点をかせごうとせず、ほかのエリアに夜逃げしよう。



⬅ボーナスステージへの入り口がある、いちばん上のエリアだ。

⬇いちばん下のこのエリアでミスるとロストボール。緊張の一瞬。



3 体揺らすな　台揺らせ

ピンボールは腰だっ！　ゲーセンで上手な人のプレイを見ると、やはり腰の安定感が違う。これは家庭用ゲームなので、体を揺らす必要はないけど、台はバシバシに揺らそう。ティルトにはなりにくいので、思う存分揺らしまくれ。

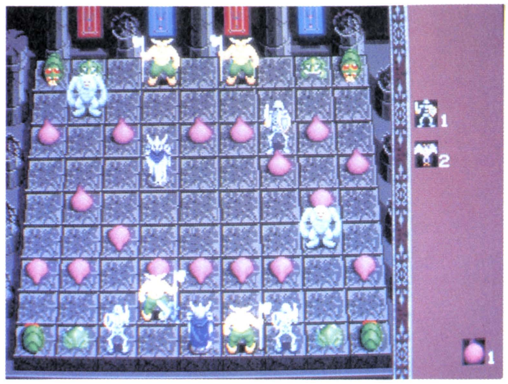


⬅こうなると、フリッパーは動かない。

モンスターもあるでよ

森田将棋PC

NECアベニュー／発売中／¥7,200　ETC　4M



さして極楽さされて地獄 娯楽の殿堂「森田将棋」

将棋好きの人には、バイブルともいえる『森田将棋』。将棋という性質上、派手な演出はないけど、作りはしっかりしている。思考時間の速さ、COMの強さは文句なし。まさに、王道の名にふさわしい出来だ。

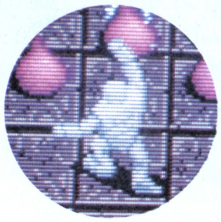
なかでも、とくに気に入ったのがBGM。思考の邪魔にならない程度に短く、かすかに聞こえる小鳥のさえずりもいい。オン・オフ設定もできるので、聞きたくなければ消してもいいが、ここは風流な音色に身をゆだねて将棋をさすのがオツだ。

また映画「スターウォーズ」の中にあったモンスターチェスに似ているのが、モンスター駒モードだ。各キャラの動きを見ているだけでも面白いぞ。

GT持ってたら、軍人将棋もできるし、お買い得の1本だ。

ちょいとイナセなモンスター

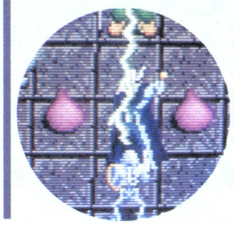
⬇相手がスライム（歩）といえども、パワー全開のアッパーカットを決めるゴーレム。「飛車」の動きだ。





⬆スケルトンが、ゴーレムを一刀両断。「モンスター界の眠狂四郎」といわれた剣の鋭さは天下一品。「銀」だ。

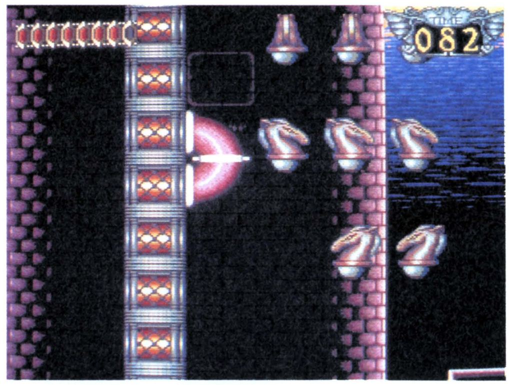
⬇天の怒りか、地の叫びか。天から降りそそぐ稲妻と地震攻撃の前には、どんなモンスターも生きてはいない。



アイディアー発・妙な味！

メソポタミア

アトラス／10月4日発売／¥6,800　ACT　4M



プレイしながら星座のお勉強ができる！

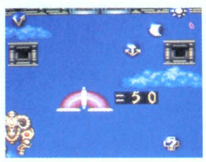
これはいいっ。変で妙で奇怪なニューウェイブACTだ。とにかくその妙な操作感覚が気に入ってしまった。キャラを動かすだけで面白いのだ。慣れてないうちは難しいけど、うまく操作できないときのもどかしさも、これまた妙に面白い。これって敵キャラがいなくて、ただの脱出ゲームにしてもよかったんじゃないかな。

ゲームを評価するポイントに、よくオリジナリティってのがあるけど、その点では100点満点あげたい。ゲームってオリジナリティを求められてるわりに、オーソドックスなものに人気が集まっちゃうけど、このゲームは少し変わったものがやりたい人には、超おすすめだ。

お誕生日のヒ・ミ・ツ

誕生日を入力すると、その星座のボスはアイテムをばらまいてくれる。もちろん1UPもくれるので、タイムアップで死ぬまで粘ってとり続けると、あっというまに残機数UPだ。これはお得。





⬅タイムアップで死んでも粘るんだ。



⬆4月6日は、宮沢りえちゃんの誕生日だ。おひつじ座だよ。

⬅1面だというのに、残機数がこんなに！　最終面までいくぞ〜。

女ってやっぱりつおい!!

どらごんEGG!

メサイヤ／発売中／¥6,500　ACT　4M



母性愛の本質をさぐる子育てACT！

最近、流行(?)の子育てゲーム。その多くは子供を大事に大切に育てていくのに対して、このゲームは、ひと味もふた味も違うぞ。初期状態ではドラゴンの卵で敵をどつき倒すのだ。まるで卵が超合金でできているかのごとく、ぱかぱかとどつきまわす女の子の姿は「無邪気」という表現がぴったり。

しかし、卵から赤ちゃんドラゴンになると、もっとすごい。攻撃ボタンを連射すると、女の子がむりやり炎を吐かせているように見えるのだ。これは「子供の尻をひっぱたいて勉強させる母親」と同じではないか。末恐ろしい女の子だ。

普通っぽく見えるけど、実はまったく普通ではないアクションゲーム。メサイヤ通にはこの味がたまらない魅力だ。

まずはライフ優先

NORMALモードでは、死ぬと初期状態に戻ってしまう。常にライフ回復の薬を持っておこう。



⬅いざというとき泣かないために、ライフ回復の薬は必需品だ。

ドラゴンに当たりなし

自機の当たりは、女の子だけだ。でもドラゴンの大きさに惑わされたりするので、気をつけよう。



⬅放電地帯も、女の子に当たらないようにすれば、こんなに近づける。

セクシーダイナマイツ麻雀ここにあり！

バニラシンドローム

ニチブツ／10月11日発売予定／¥6,900　ETC



異次元の女の子は強くてカワイイ!!

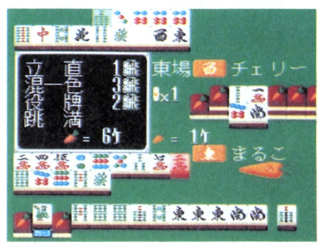
露出度満点の女の子見たさに、ゲーセンでコインをつぎ込んだ人も多いんじゃないなか？ でも、PC版では女の子がみんな服を着ちゃってるんだよね。ちょっとガッカリした人もいるかもしれないけど、プレイヤーをそそってしまうようなキワドイ服を着ていたりして、これがけっこうよかったりするのだ。ようするに、見えそうで見えないってヤツね。そして肝心の麻雀部分は、かなり本格的な作りになっていて、キャラだけのゲームとは、ひと味違うのだ。敵(女の子)の思考は、なかなか手ごわいし、人参と引き換えで、いろんなつみ込み技などのアイテムを使えたりと、かなりの凝りようになっているぞ。だから、麻雀にうるさい人でも十分に楽しめること間違いナシ！ 秋の夜長は、このソフトでキマリだね!?

➡どのモードを選んでもいろいろな女の子がたくさん登場するぞ！



⬇麻雀で勝負だ！ それにしても、バニーちゃんの胸もとが目にまぶしい！





➡勝負はオレの勝ちだ。点数のかわりにいっぱいニンジンをもらえちゃうのだ。

マル勝だけのこの企画!!

独占ナマ情報!!

ロードス島戦記

ハドソン／来春発売予定／価格未定　RPG

その1 ナレーション録り速報!

今月から始まるこのコーナーで、みんなの期待が頂点に達しているPC版『ロードス島戦記』についての最新情報を紹介していくぞ。新着の画面写真もどんどん公開していくから、バッチリ期待してね！　今回は声優さんの情報です。

今月のビジュアル



➡酒場のシーンだ。ここで、とあるキャラが仲間になってくれるらしい。

OVA版と同じ声優さんたちが、大挙出演するのだ!

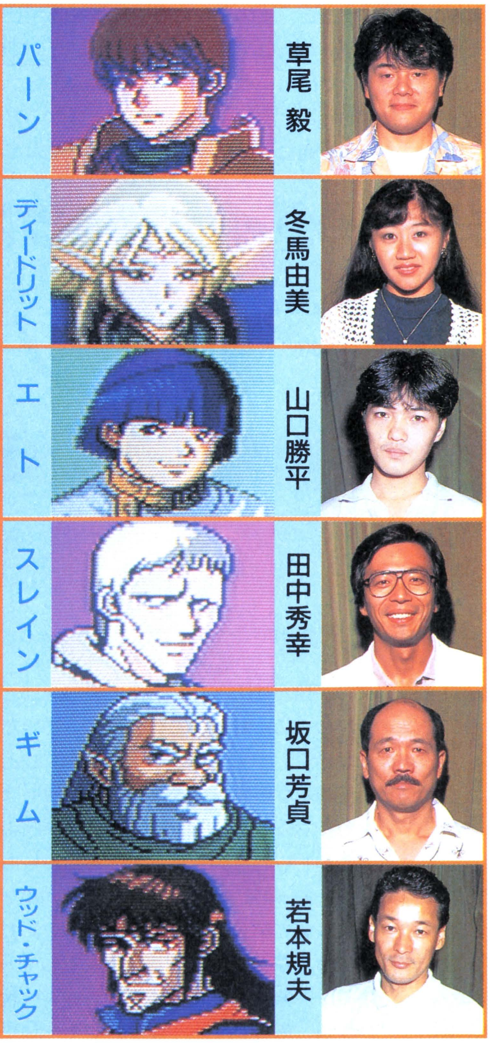
OVA版の『ロードス島戦記』を見たことのある人なら、今までに発表されたPCエンジン版のビジュアルが、OVA版そっくりだってことは知っているよね？　でも、そっくりなのはそれだけじゃなく、登場キャラクターの声もそうなんだ。右に紹介したように、主人公パーティを演じるのは草尾毅さん、冬馬由美さんをはじめとするおなじみの面々。それ以外にもナレーションの永井一郎さんやウォート役の大木民雄さん、ファーン王役の阪修さんといった、OVA版でも活躍している人たちがそのままPCエンジン版にも出演してくれているんだ。

ビジュアルのクオリティの高さに、OVA版とほとんど同じキャスティング……。今まではゲームシステムの部分にばかり注目してきたけれど、ビジュアルシーンも見逃せない『ロードス島戦記』なのだ！



⬆マイクの前に勢ぞろいした声優さんたち。実力派ぞろいの豪華メンバーなのだ。

主人公パーティを演じるのはこの人たち!!（敬称略）




ネオ・メタル・ファンタジー
&誌上ゲーム
NEO METAL FANTASY
ファージアスの邪皇帝
BATTLE.6 死闘
スーパーCD-ROM²専用
RPG『ファージアスの邪皇帝』
鋭意制作進行中!!
企画・原案
システムデザイン
プログラム
コミック
制作
G/F プロジェクト
ヒューマン㈱
薄葉士郎
㊖PCエンジン

STORY

ファージアス大陸の支配を目前にした邪皇帝軍と、最後の国家アレフの戦争は、激化する一方だった。だが邪皇帝は、破壊神の魂をその身に宿す「降臨の儀式」に成功し、強大な力を手に入れた。そして決戦の場となった浮遊城に、ついに邪皇帝が出現した！




バアッ
うおおお
おおお


シド!?
へっ
なんだか
緊迫した場面に
来ちまった
みたいだな！
やれっ！
ウマ野郎!!


ディス
インテグレータ!!
シド！
サテラ！
結界をはってくれ
閃光を見るなよ
失明するぞ！


うっひょー
すげェ
破壊力！


やったか!?
いいえ……
あの邪眼を破壊しないかぎり倒すことはできないわ
む、シド
あの女は……
邪皇帝の娘
エミタスアだろ
5年ぶりだな
シド!?
なぜ彼女を知ってるの?
……じつは
オレは邪皇帝の隠し子なんだ
な〜んちゃ……って…
信じた?
……5年前オレは邪皇帝軍に捕らえられ……奴隷戦士になった
背中の紋章はその時につけられたものだ……
奴隷の印だよ

薄葉先生に「ファージアスの邪皇帝」の感想を送ってね
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン「ファージアス」係




やめてーっ!!
だ、誰が……
きさまに!!
汝にはこの破壊神
みずから神の
恵みをつかわす

◆破壊神の化身となった邪皇帝に勝つすべはあるのか!?



1月号(11月30日発売)に続く

ファージアスの邪皇帝

結果発表

読者参加ゲームパート

アレフ軍、オーラム砦を攻略！

オーラクル砦攻略戦の失敗から、約2年と2か月。アレフ軍が再び邪皇帝の直接おさめるファー大陸の大地を踏みしめる時がやってきた。オーラム砦攻略戦が発動されたのだ！しかしファー大陸へ強行上陸しようというこの作戦、かなり無謀といえるものではあった。

なにせ敵はアレフ軍が攻めてくるのをあらかじめ知っていた上、世界でもっとも堅いといわれたオーラム砦を盾にできるのである。そして、その砦の眼前には、邪皇帝軍5柱のうちの1柱とされている海魔・ラダミアンが待ち構えていたのだ。

実際ラダミアンは強力な力を発揮した。このポイントには、実に187組のパーティが突入しているのだが、無事にボスキャラである妖魔導師・ラのもとへたどりつけたのはわずかに24組のみ。……他は全滅であった。

一方、アレフ軍主力はエビルアイズの予言に従い、ラダミアンがいるポイントを外してオーラム砦に近づくルート（特にルート①）を使ったため、50組以上のパーティがラのもとへ突入することに成功。しかも偶然にもほぼ奇襲のかたちをとったため、油断していたオーラム砦の守備軍はあっというまに殲滅され、突入後わずか48分というはやさでパーティたちはラのもとになだれ込んでいったのだった。

しかしこの魔導師、邪皇帝からオーラム砦をまかされているだけのことはあった。

自らの最期を悟ったラは温存してあった魔力をすべて放出、それを使って約7分の間、多くのパーティの眼前に“邪なる異世界”黒曜界の空間をつなぎあわせたのだ！ ここから流れだしてきた邪精霊たちは、次々とパーティに襲いかかっていった。そして……すべてが終わった時、その場に残っていたパーティ数は、わずかに11組だけであったという……。

経験点高取得者発表!!

以下の2名を各国領主に任命する。　ギメル王

プレイヤー氏名	キャラクター名	国名
ヤナギハラタカシ	タカシヤナギハラ	エクゼタム
ノリペ	シーン・ハリ	ロスワール

今回の傾向としては、3種類の属性しか相手にせず、戦闘力もさほど高くはなかった①のコースを選んだパーティが数多くランクインした。オーラム砦前を通るコースは、得られるポイントは高いものの、〈属〉の戦闘力が35という怪物ラダミアンに戦いを挑み、奇跡的に勝利を得た4パーティが上位にランキングされてはいるが、基本的にこのコースを選ぶのは正解とはいえなかったようだ。

順位	プレイヤー氏名	キャラクター名	得点	ギルド	パーティ	バトルロード	獲得アイテム	生存
1	ヤナギハラタカシ	タカシヤナギハラ	0361	4	04/06/06	6	1	○
2	ノリペ	シーン・ハリ	0353	4	03/04/06	6	1	○
3	ムッシュ	サルトビサスケ	0307	5	04/08/08	1	0	○
4	キトウタケヒコ	ギメルジュニア	0306	4	12/12/12	1	0	○
5	ハドウ	リュウ	0303	4	03/04/06	6	0	○
5	エリオット・ネス	フリムサーナル	0303	3	01/07/07	5	0	○
7	エルオーク	ケンスカール	0299	6	01/03/04	5	0	○
7	ルールールールール	ラーラーラーラーラ	0299	5	06/07/12	6	0	○
9	キムラカズキ	ルビィ・フォーカス	0295	4	04/06/06	6	0	○
9	ランページ	カルヴァリオ	0295	4	04/06/06	6	0	○
11	ダーシュ	ガラ	0279	4	04/06/06	6	0	○
12	ブレイドマスター	ソードマスター	0268	1	04/10/10	2	0	×
13	ユウ	ロアラ・イリネス	0263	6	03/04/08	4	0	×
14	チバ　カズヤ	ジャストミート！	0261	2	08/12/12	3	0	×
14	クニヒロ＝クジメ	ギャンブラー	0261	6	02/12/12	4	0	×
16	エコサイド・ヒロキ	ブランド・ソード	0255	1	01/04/06	5	1	×
17	ユウ	アスフィル	0253	5	12/12/12	1	1	×
18	ナンチャン	シーザ	0251	1	04/05/06	5	1	×
19	ワードレイヤー	ウィンドマスター	0249	3	06/06/06	5	1	×
20	リュウジンシ	デス・メタル	0242	2	08/08/12	1	1	×

21	ポ	エレン・クリス	0239	4	04/08/12	3	0	×
22	シュウ	シースロッド	0238	2	08/12/12	1	1	×
23	トッコウヤロウ	ギャースケ	0236	4	06/06/04	5	1	×
24	セジマヒロシ	ザン・テンマ	0236	2	12/12/12	1	1	×
25	アンドラゴラス	ダリューン	0206	4	04/08/12	1	0	×
26	デス・ブリンガー	ギルガメス	0203	2	08/12/12	1	0	×
26	オレサマ	ジーコ	0203	4	03/08/10	1	0	×
28	トバティーエ	ディードリット	0201	2	12/12/12	1	0	×
29	ヤベヨウイチ	ヨシュアベラヒア	0198	1	04/04/01	5	0	×
29	ユーキ	モーリアンダー	0198	3	01/03/04	5	0	×
31	ホンマシゲアキ	ランナーズ・ハイ	0198	2	04/08/08	1	0	×
32	ライモン	マクローナン	0196	2	12/12/12	1	0	×
33	シルビィ	ファルコ	0194	3	06/06/04	5	0	×
34	ミヤモト　レイジ	ミヤモト　レイジ	0193	4	04/04/06	6	0	×
35	タカナトモ	アルティア・ミラン	0193	4	06/08/12	1	0	×
36	ナガミネケンジ	アイバンホー	0192	3	01/03/04	5	0	×
37	エルダー	カール・レイダー	0192	2	03/04/12	1	0	×
38	ラリホラリッホ	ラリホウ＝ウホリラ	0185	1	01/04/04	5	0	×
38	ヨコキシザワ	クレイルアード	0185	4	01/06/07	5	0	×
40	サイトウ　ミホ	ラルバ	0184	6	12/12/12	1	0	×
41	マーガス・ファング	カリエス・オーズ	0182	3	04/09/06	5	0	×
41	オリタノヤボウ	ガイ＝フレイム	0182	4	01/04/07	6	0	×
43	タニモトケイゴ	レイド＝クレイス	0182	4	02/08/12	1	0	×
43	サガルイ	ヲ	0182	2	04/08/12	1	0	×
45	ミウラユキオ	ブキヨ	0181	3	04/04/06	6	0	×
46	キヨマ	イーゴリ	0179	3	04/05/09	5	0	×
46	ヤマウチカズノブ	エスカレル	0179	4	04/06/06	6	0	×
46	カワカミソウスケ	タイソン	0179	4	01/04/06	5	0	×
46	アオキタカシ	スライムボス	0179	3	04/06/06	6	0	×
50	コロサス	ランスロット	0178	4	06/06/04	6	0	×
50	ドラゴンキラー	シェン・カー	0178	3	04/04/03	6	0	×
50	ケンジロウ	ウロジンゲ	0178	4	07/07/03	6	0	×
50	サトウ　ヨシヒロ	クワクサルヴァー	0178	3	06/06/06	6	0	×
54	ユキエ・サンドウ	モリユ・ナカジマ	0177	4	04/04/04	6	0	×
55	マルタツ・ヒロシ	ノウガクシ　ヒロシ	0175	2	03/10/08	1	0	×
56	アジャパ	ラックトーン	0174	3	03/03/04	6	0	×
57	ウオタカズユキ	オグマ	0174	4	12/12/12	1	0	×
58	カサンカスイソスイ	ターニャ・マヒロ	0171	3	06/06/06	6	0	×
59	マカツ・ジンバ	ワーイワーイワーイ	0169	4	04/06/06	6	0	×
60	コバヤシ　ヒサノリ	コバ・ストーム	0168	1	05/04/09	6	0	×
61	キッカワ	クリーム・ソーダ	0167	4	04/04/01	6	0	×
62	タカハシユウ	クラッシャー	0166	4	03/04/04	6	0	×
63	ザルバン	ニャンジロウ	0165	3	04/07/06	6	0	×
64	ペリクレス	サバース・キーツ	0164	4	04/04/06	6	0	×
65	イエル・ファリス	フレイア・ファラス	0163	3	06/06/04	6	0	×
66	ナルサス	ダリューン	0160	3	04/04/06	6	0	×
67	クスシタ　エイジ	バーツ・ガルト	0158	3	06/06/06	6	0	×
68	ファミール	ベナレス	0148	4	06/04/10	6	0	×
69	フクリュウ	ランスリード	0140	2	08/08/08	3	0	×
70	マサムネ	ユウ	0136	2	08/10/12	4	0	×
70	ドラゴン・ゲン	プロフェッサー	0136	3	04/04/06	6	0	×
70	レイ	オキタ・ソウシ	0136	3	03/04/06	6	0	×
73	メアリグンド	キリカ＝セルムーン	0135	3	04/04/06	5	0	×
73	シュナイダー	アラン	0135	1	06/04/10	3	0	×
75	タラオ・ハンゾウ	タラオ・ハンゾウ	0134	1	06/04/10	3	0	×
76	ガイル	ファルガード	0133	2	06/08/12	4	0	×
76	ミシメノ	パピラス	0133	2	01/04/10	4	0	×
78	オレ	ディ	0132	2	04/04/04	4	0	×
78	シヴァ・リット	トモヒサ　Jリート	0132	2	12/02/04	4	0	×
80	ニンジャ	マロウオウ	0130	3	06/08/08	4	0	×
80	キヨマサ	ボール	0130	1	04/04/06	5	0	×
80	ノセナ・コーロス	タオセ・ナ・コロス	0130	4	04/12/12	3	0	×
83	カゼオウ	ショウ・フィールド	0129	4	04/04/04	6	0	×
83	マモー・ミモー	ジーク・アモン	0129	2	04/04/04	4	0	×
83	アーシェス・ネイ	アルジャーノン	0129	4	04/06/10	4	0	×
86	タカギユウジ	マルカツキッド	0128	4	04/06/08	4	0	×
86	コバヤシ	ジヴラシア	0128	4	04/04/06	5	0	×
88	シロツグ・ラ・タ	シロツグ・ラ・ア	0127	2	02/04/06	4	0	×
88	ディーノ	ディーノ	0127	3	11/12/12	3	0	×
88	モス	カイザー	0127	1	01/04/04	5	0	×
91	ソウソウモウトク	ライオニール	0126	4	04/04/09	6	0	×
91	アストロノータス	ターコイズ	0126	6	04/06/10	4	0	×
91	ソニックザ	ヘッジホッグ	0126	6	06/10/04	4	0	×
94	ナミカゼ・ヤヨイ	リンク・ストタート	0124	2	04/10/06	3	0	×
94	イサミ	ローディア	0124	4	04/04/06	6	0	×
96	フジイヤクモ	パールバディ	0122	6	01/04/10	4	0	×
96	ハシモトアキヒロ	マンシュタイン	0122	3	04/10/06	4	0	×
96	ナイトウケイイチ	タタラ	0122	6	03/06/12	4	0	×
99	メタリオンカスタム	ナオキ・ハタ	0121	3	06/04/01	6	0	×
99	カネコ	ザイール	0121	3	04/04/06	5	0	×
99	チョウウンシリュウ	キョウイ	0121	3	02/04/12	3	0	×
99	カザミハヤト	アスラーダ	0121	1	06/04/10	3	0	×
99	ドコノダレダカ	サー・ウーギール	0121	6	09/09/09	5	0	×
104	ロムロムバズー	ミツマル	0120	3	04/04/06	6	0	×
104	スーパーテング	アヘアヘボーイ	0120	6	10/04/06	4	0	×
104	エルピー・プル	アルテイシア	0120	4	04/06/10	3	0	×
104	スパーク	グレムリン	0120	2	04/06/10	4	0	×
108	リートンプソン	スパーク	0119	2	04/05/06	3	0	×
108	ホワイトドラゴン	アベル	0119	4	04/06/10	3	0	×
110	ミフネ	ヨシュア	0118	4	04/03/12	3	0	×
110	カイン	ルイ	0118	4	04/06/12	6	0	×
110	アスファー	カーニ・ジナ	0118	4	06/04/07	4	0	×
110	モスキートン	ダニー	0118	3	03/04/06	6	0	×
110	ケンタロウ	ラグナロック	0118	4	04/10/10	5	0	×
110	ミズノコウジ	ブラック＝ボウ	0118	4	04/08/12	4	0	×
116	コウキチ・サトウ	ル・シェルカー	0117	1	04/06/10	5	0	×

イラスト／薄葉士郎　立神洋子　足立光

最終シナリオ
アレフ暦0280年

ファージアスの未来をかけた最後の戦い！　邪皇帝を倒し、この世界に平和を取り戻すのはキミだ！



破壊神サイヴァの復活!! 世界は闇に包まれる!

世界の運命をかけた最終決戦！

オーラム砦を陥落させ、アレフ軍はその跡地で戦力をたてなおし、着々と邪皇帝の拠城であるディ・ムーブル城の攻略の準備を進め始めていた。

この状況に驚いたのは、邪皇帝“アーキー”である。堅固な要塞に、邪皇帝軍自慢の5柱のうちの1柱を送り込んだその戦いは、アレフ側を追い払って当然、負けてオーラム砦が落とされるなんてことなどは、あってはならない出来事だったからである。

ここにいたって、アーキーは最終決断をすることとなった。

“破壊神サイヴァの復活”である。

しかしこのディ・ムーブル城の地下深くに眠る“破壊神”を完全に復活させるためには“赤き邪眼”と呼ばれるアイテムが必要であることをアーキーは知っており、また彼はそれを保持してはいなかった（なにをかくそう、アーキーはもともとこの破壊神を復活させるべく、“赤き邪眼”を探すためにこの戦争を起こし、各国を侵略しつづけていたのである）。

それがいつまでたっても見つからないことにしびれを切らせたアーキーは、ついに自分の体のうちに破壊神を“転移”させることで、“神”の復活をもくろんだのである。

また一方、アレフ攻略に参加していた呪魔衆をのぞいた残りの直属部隊を呼び戻し、一方、アレフ側も前の戦いで失った戦力を補充すべく、攻略部隊に本国に置かれていた聖機甲騎士団の投入を決定した。まさに両軍、すべての戦力をつぎこんでの総力戦……世界の未来をかけた最終決戦の突端が開かれようとしている！

とにかく目的はどんな犠牲をはらってでも邪皇帝アーキーを倒し、破壊神サイヴァを再び眠りにつかせることにあるのだ！

各国パラメーター

国名	領主名	パラメーター			
		科	魔	軍	地
アレフ	ギメル王	A	C	A	A
ルー	ランスロット	C	D	E	C
エリュシナー	リューン・ラクト	B	E	D	C
ラ・ログス	アンダンテ	C	C	B	B
オーランド	スパーク	B	B	A	B
ラ・ジュール	アルサイ・ティーン	C	A	C	C
キール	カシュー	C	C	C	C
シナン	ディラード	D	B	C	D
ラムル	シテン	D	A	D	D
サラン	ファードラ	B	B	B	D
リガーン	アラル	C	B	C	C
エクゼタム	タカシヤナギハラ	B	B	C	A
ロスワール	シーン・ハリ	C	A	D	A



ファージアスジャーナル特別編集版



機動キャスター モビルモンロー

この美人キャスターは、寝る時さえカメラを離さないぞ！

○ついに防衛線を突破し、アレフ本国内に進攻したフリオニールの反乱軍！ 0270年11月5日未明には、ついに王城から5㎞地点まで接近したもよう！ それに対し、いちはやく反乱軍討伐に出発したリューンのエリュシナー国軍は追撃の末にこれを補捉、両軍はお互いに動かず、にらみあいを続けます。

○サラン領主ファードラ、〈人〉〈機〉からなる「流星騎団」の人員募集開始！

……はーい！ というわけで号外でーす！ ま、なんだかんだFJ特別編集版とはいってもページ数になんらかわりがないところが悲しいねえ（笑）。……いや、それどころか内容的には今までより少なかったりして（笑）。

おなじみの情報屋！ これが最後のネタだ！



電脳ウィザード エビルアイズ

ファージアス一といわれる彼女の魔法は、戦いにおけるありとあらゆることを予言する。たまにウソをつくという悪癖は困りものだが。

「あの男、よくも祖国を裏切りおってくれた！ しかしいかに強力な力を手にしたとはいえ、しょせんは古代のオンボロ兵器、実際は外見よりずっと弱いぞ！

予想 ③を通ればどのコースでも。ヤツは絶対すばらしい品を持ってる！



偵察ハッカー 〈ガセネタ〉ボビィ

彼の情報は〈ガセネタ〉という4文字にすべて集約されている気がする。だが情報が真実だった場合、その見返りも大きいだろう。

「今回のボスは邪皇帝軍の御大将！ ザコの持ってる宝なんか気にせず最短ルートで破壊神のもとへ！ 一番乗りでボスの持ってるお宝をいただくのだ！（笑）」

予想 選ぶコースは①か④か⑦。アンタのパーティにあわせたものを！

1 カノッサ生還!? 覇神兵機動！

かねてより噂のあったカノッサの生存が確認。氏はログロエルの中で太古の巨大人型兵器“覇神兵”の封印を解くのに成功したとのことですが…。

2 ダダ教団が滅亡!?

前戦において氷の呪いからダダ島を守護していた“ダダの守護者”が倒されて、その加護を失ったダダ教団員はほとんどが氷漬けになり、全滅(?)したもよう。

3 浮遊城VS獣神兵の戦い！

キディリア湖付近において、浮遊城と謎の巨大兵器“獣神兵”が激突！ 浮遊城は大破したもよう！ くわしくはコミック参照のこと（笑）。

アレフの酒場

★前回、2位や3位になったのに領主になれなかった人はすごくショックだと思う。たぶん㊖PCを買った日の夜、眠れなかっただろう。〈山形県／伏龍〉

●ふっ、それに関しては以下のハガキを見てくれたまえ。

★前回せっかく2位をとったのに、領主になれなくてイジけているオレ（実話）。〈東京都／ムラサメ〉

★誌面に載らない私のキャラ達がどーなったか知る手だてはないものでしょうか？〈群馬県／ミンクス〉

●編集者Tか私（謎のライターK）と友達になるってのはどうでしょう（笑）。

★ひとつ質問！ ファージアスってあと何回あるんです!?〈徳島県／中野高宏〉

●1回。（……無情なライターKより）

★妖魔導師ラちゃんがか・わ・い・い！ ヨメになって！〈神奈川県／金原丸〉

●いいけどあたしゃ男だよ。（ラ 談）

★妖魔導師ラ、お持ち帰りでお願いします。〈埼玉県／らどん〉

●だから男なんだってば。（ラ 談）



⬅岐阜県／中田喜八郎
たしかにムゴイ（笑）。このハガキには爆笑っ！



⬅福岡県／Moccs
これもムゴイ（笑）。魚人の涙が哀愁を誘う。



➡愛知県／蓮華
リューンさーん！ こんなハガキがきてるよー！



⬅神奈川県／荒井修
イーデスのイ、イメージが……………（笑）。



このゲームは、わかりやすいようにルールをステップ１～６の項目に分けて説明してるんだ。番号順に項目を見ていくだけで、すぐゲームに参加できるようになるはずだぞ！

さて、ステップ順にルールを読んでいってパーティをつくり終わったら、いよいよステップ６でバトルロードの中から進軍ルートをひとつ選択し、そこに待ち構える邪皇帝軍と戦うことになるぞ。パーティは〈人〉〈妖〉〈機〉〈属〉という４つの属性値を持っており、戦闘におちいった場合、敵と同じ属性値をくらべあって、戦うことになるんだ。そして戦闘に勝てた場合には経験値がもらえるぞ。これは得点みたいなもので、敵のデータ欄に書かれた数値が、得られる経験値の最大点だ。実際は表示より少ないこともある。また、敵がアイテムを持ってたら、経験値は余分にもらえるんだ。で、最終的にボスキャラを倒したプレイヤーのうち、領主になるか上位20名に入ると名前が誌上に掲載され、賞品が贈られるんだ。その賞品とは……紋章入りのかっくいいエンブレムっ！（絵柄は２種類あり、そのどちらか。ただし領主は両方♪）

パーティはよ～く考えて編成しよう

うーん、まだルールをよく理解してない人がたまにいるなあ……（なに、私のせいだ？ふっ……いかんな、人のせいにしては）。

ではでは最後に領主コマンドのコトを解説しておこう。ボスキャラを倒し、さらにその中でもさらに大きな戦果（経験値）をあげたキャラクターは、ギメル王によって領主に任命されることがある。そうすると、毎回、国政レベルでなにか行動することができるようになるんだ。たとえば“自分の国に配備された軍隊で○○の国を占領にいく”とか“××の湖に探索隊を派遣する”とかね。領主になった人は絶対、そうでない人も領主に選ばれた時のことを考えて、領主コマンドの欄に自分が領主になった時になにをしたいか、できるだけくわしく書いてほしいぞ！

攻略のアドバイス

戦術マジシャン シャドウランナー



アレフの天才軍師。彼の軍団はこれまで負けたことがない。必殺技は“たまにまちがったことを言う”。

いよいよ最終決戦だ！

さあ、いよいよ邪皇帝軍との最後の戦いがやってきた！　そこで今回は、とってもびゅーちふるな天才軍師であるこのワタシが“必勝”かつ“誌上でランクイン”される方法を考えてみよう！

今回はバトルロードを見ての通り、数こそは少ないが、最終決戦だけあって敵キャラの強さはみんなハンパではない。まずはボスキャラである破壊神を倒せるように種族やアイテム、ギルドを選ぼう。

そして次に残る３つの属性のうち、２番目に高い数値のもので倒せるザコキャラ（?）がいるルートを通るのだ。

しかしトップをめざすなら、ポイントを稼ぐために３体の敵と戦うルートを選ぶのがよかろう！　P.S.４体と戦うのは無謀だからやめよう（笑）。

STEP 1 プレイヤーネーム

これはプレイヤーであるキミの名前を書くんだ。これは誌面に載せてもいいものを書いてね。もし本名がいやならペンネームでもかまわないよ。

ポイント　**カタカナで９文字以内。ペンネームも可だ!!**

STEP 2 キャラクターネーム

これは３体の仲間を率いるチームリーダーの名前のことだ。あ、そうそう、前のプレイヤーネームともども、だく点も１文字に数えるから注意してね。

ポイント　**これもカタカナで９文字以内だよ。**

STEP 3 パーティ編成

さて、いよいよ仲間選びだ。キミはここにあげられた12種族の中から好きなやつを３体、自由に選んでチームをつくるんだ。数が３体ならば、同じ種族が２体以上混ざっていても、ちっともかまわないぞ。でも、ちゃんとバトルロードを研究し、よく考えてパーティを組まないと絶対に勝ち抜けないからね！

ポイント
この中から３体選ぶ。重複も可！



①ヒュマーノン
我々の世界でいうところの人間にあたる。ファージアス世界においてもっとも数の多い種族。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-3	3	2



②アヴィス
今は絶滅寸前の種族。総合的な妖力は比較的低いが、他にはない秘められた力を持つという。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
3	4	-1	6



⑦ドルガ
音もたてずに闇夜を飛び回り、その機械化された目はあらゆる敵を見つけだす。偵察能力は抜群。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
3	2	7	-1



⑧ログロエル
太古の昔よりこの世界の秘境であるログロエルに生息していた強大な力を持つ古代種族。属性は〈属〉。

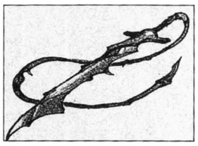
人	属	機	妖
?	10	?	6

STEP 4 アイテム選択

さて、お次はアイテム選択だ。キャラクター1体につきどれか1個だけ選んでね。属性によっては使えないものもあるから注意しよう！ P.S.それにしても今回はいわくありげなあやしい武器／魔法ばかりだなあ(困ったもんだ。でも超強力だぞ)。

ポイント 仲間ひとりにつき1個ずつアイテムを選んで持たせる

①黒刃(ヴァニング)



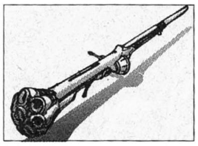
黒曜界の闇炎をまとう邪剣。戦闘力＋8、15%で剣に魂をのっとられる。〈妖〉〈人〉が装備可能。

②クラブアーマー



生体バトルアーマー。異世界の魔法《八裂光》を標準装備。戦闘力＋6～12。〈機〉は装備不可。

③バスターランチャー



驚異的な破壊力を誇る粒子加速砲。ただ命中率が異常に悪い上、45%の確率で暴発。戦闘力＋20。

④魅幻夢(イビオーヤ)



精神結界をはりめぐらせ、その範囲内の敵の心を奪う魔法。〈機〉以外に20%の確率で効果あり。

⑤疾光流(ハーミュレイ)



自らの体を光子に変換、敵に特攻する。攻撃力＋18と強力だが35%の確率で暴発、自らを分解する。

⑥真七色光弾(ハイ＝プレミアム)



魔力を直接異世界から引きだす型の《七色光弾》。攻撃力＋13、発動率30%、〈人〉のみ使用可能。

STEP 5 ギルド

各パーティのリーダーは、直接戦闘に参加しないかわりに、加入しているギルドの種類によって様々な力を発揮できる。その特徴をつかんで、ひとつだけ選ぼう。

ポイント 効果を考えひとつ選ぶ!!

①剣舞



人値＋3

●このギルドに伝えられる剣の秘奥技を駆使して戦う。

②時喰



属値＋3

●時の法則を読み、未来を見たり時を操ったりする力を扱える。

③基械



機値＋3

●機械パーツを埋め込むなど、自らの体を改造し、高いパワーを発揮。

④魔了



妖値＋3

●相手の心の奥に眠る"魔"や邪心を引きだし、自らの力とする技。

⑤写魂



1回復活

●死者、生者にかかわらず、魂や霊界と交感する技。復活率は30%。

⑥道化



不明

●策略を駆使し、混沌に身をまかせてあらゆる束縛から逃れる秘力。



③ジーマ

遙かな昔、異世界より到来したといわれる種族。12族中で最強の妖力を誇る。再生能力を持つ。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
1	2	-3	9



④メガノーン

強大な邪皇帝軍に対抗すべく、さらなる改造を施し、大幅にパワーアップした新型ジュノーン。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
2	4	8	-1



⑤イーデス

骸骨の仮面をかぶるヒュマーノンの亜種。彼らより妖力が高い反面、道具を操る力に劣る。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-2	1	3



⑥エリオル

現在でも少数存在する古代種族の生き残り。〈人〉ながら非常に魔力にたけており、光と風を自在に操る。

人	属	機	妖
6	0	1	6



⑨ウーギール

自分の手で体に機械を仕込み、自己の能力を高めるこの種族は、同族でもその能力は様々。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
4	2	5	-2



⑩ルシファマ

7対の美しい羽を持つといわれる彼らは、常にそれを隠すように深くフードをかぶっている。属性は〈属〉。

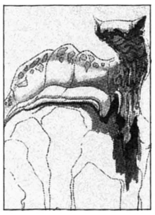
人	属	機	妖
6	8	-1	-3



⑪ジオリア

碧玉界より迷いでた妖族。体をゲル状にして相手に取りつき、そのまま同化してしまう。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
2	3	-2	7



⑫スリッジ

その外見とはうらはらに高い知力を誇る。口から酸を吐いたり、液体化する特殊能力を持つ。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
-2	8	3	2

STEP 6 バトルロード 最後の選択!! キミはどのルートを選ぶ!?

さあ、これが最後のバトルロードだ！ パーティの力にあわせ、よく考えて選ぼう。敵のデータは属性：戦闘力／経験値／アイテムの有無を表してるぞ。

ポイント 下の表より通りたいルートをひとつ選ぶ。

バトルロード	
①1-4	⑥2-1-3-4
②1-2-4	⑦3-4
③1-3-4	⑧3-1-4
④2-4	⑨3-1-2-4
⑤2-1-4	

④破壊神サイヴァ	
機?	50／250／◎

➡その名のとおり"破壊"の化身として、かつてファージアス世界に君臨した神。ただし、復活に必要な"赤き邪眼"がないため、今あるのは邪皇帝アーキーの体にのりうつっただけの仮の姿だ。

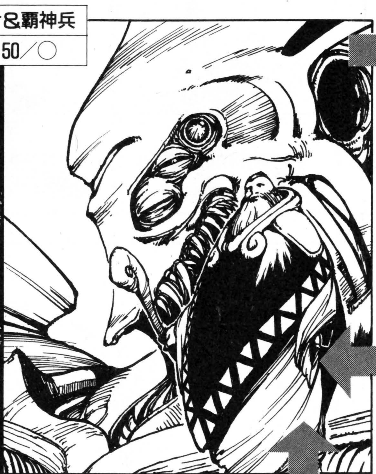
ディ・ムーブル城



③カノッサ&覇神兵	
人	36／150／○

ガイガン海峡～ムーブル平原

➡強大な力を手にし、アレフに謀反を起こしたカノッサの率いる"覇神兵"軍団。



①炎魔鳥ツァゴール	
属	32／150／○

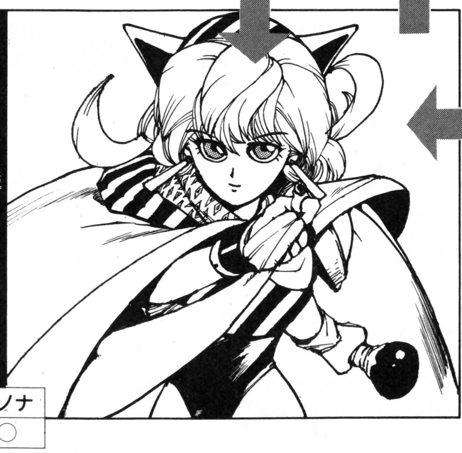
➡邪皇帝軍5柱のうちの1柱。他の1柱であった剣皇ラグラドニアを体に取り込み、より強力になった魔鳥。

オーラム砦廃墟



オーラクル砦

➡前の戦いで、アレフ軍の手の者に敗北を喫したが、その汚名をはらすべく"妖"の力も身につけて再登場した氷魔導師。



②氷魔導師ウィノナ	
妖	31／150／○

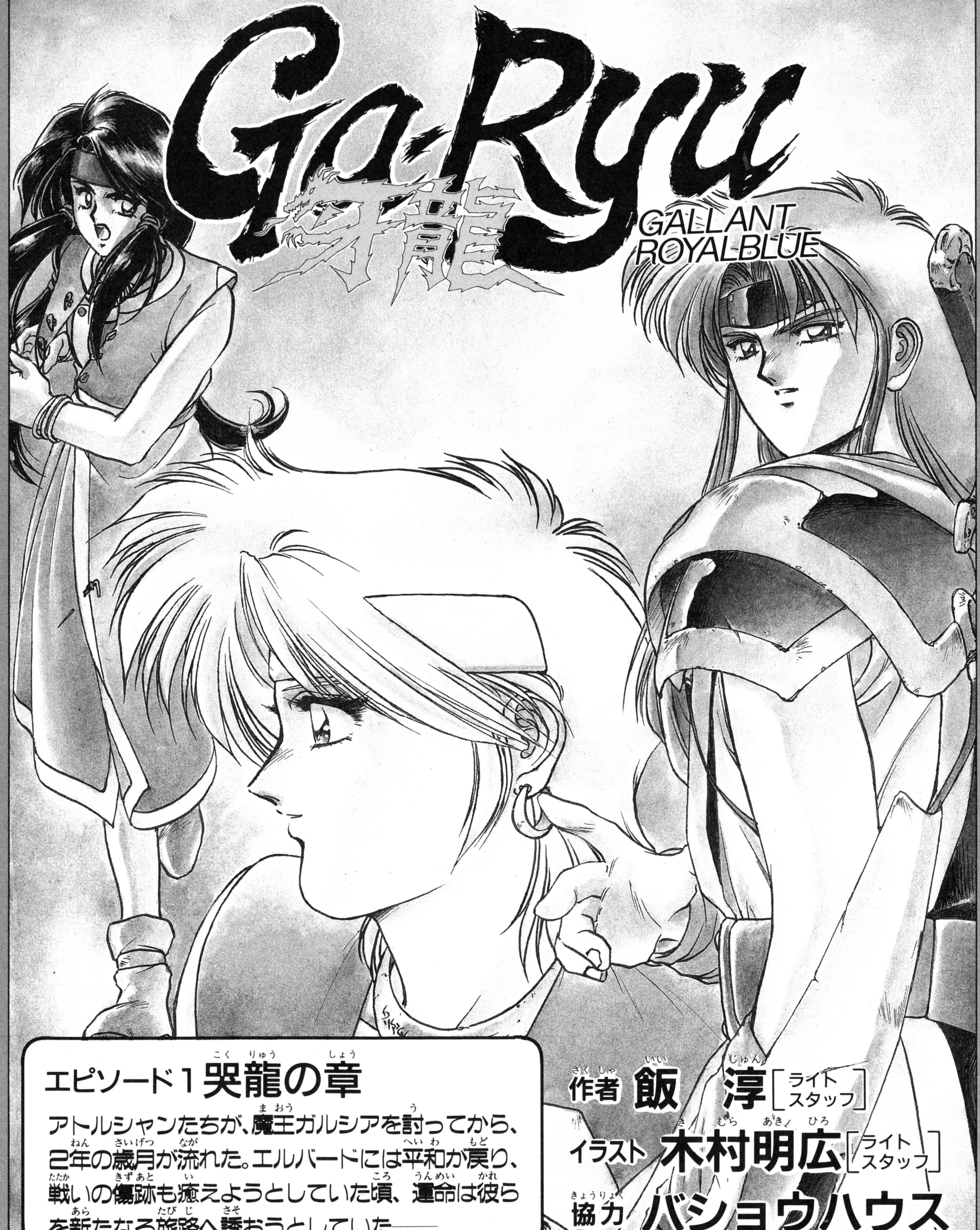
それじゃあ最後に！

というわけで次回が正真正銘、最後の戦いだ！ 今まで何回応募してもランクインできなかったという哀しいキミっ！ 精進せいや――――――――――――っ！（笑）

ファンタジー・ロールプレイング・ノベルズ

Ga-Ryu 牙龍

GALLANT ROYALBLUE



エピソード1 哭龍の章

アトルシャンたちが、魔王ガルシアを討ってから、2年の歳月が流れた。エルバードには平和が戻り、戦いの傷跡も癒えようとしていた頃、運命は彼らを新たなる旅路へ誘おうとしていた——。

作者 飯 淳［ライトスタッフ］
イラスト 木村明広［ライトスタッフ］
協力 バショウハウス

ープロローグー

イシュバーン――

大陸の西の辺境に位置する聖なる大地を、人はそう呼んだ。

温暖な気候、豊潤な土、清らかな水、そこで育まれる生命、そういったものすべてが、生きとし生ける者にとって、聖地と呼ぶにふさわしい楽園であった。

そして、その聖地における人の歴史は、ドラゴンとの共存に始まったのである。

――いつの時代かもわからないはるかな昔。美しい大地に、ドラゴンたちが降り立った。

武器もろくになかったような時代のことだ。絶対的な力を持つドラゴンに比べて、人間はまったくと言っていいほど無力に過ぎなかった。そして、それほどの力を持つ異種族の出現は、自然のことわりから言えば、人間の絶滅を招きかねない大事件だった。

ところが、その温暖な気候のためか、大地の祝福された力によるものか、ドラゴンたちは、人間の存在を認め、ともに暮らしていくことを選んだ。むろん、それは非力な人間にとっては、こばむ理由のないことだった。

信じられないことに、ドラゴンと人間との間には、身分のような分けへだてはなく、お互いの種族は助け合いながら、平和に、そして幸せに暮らしていたのである。

だが、幸福で平穏な日々は、そう長くは続かなかった。

イシュバーンを中心とする大陸の西部に、何者かが呪いをかけたのだ。

大地にかけられた呪縛は、楽園を一瞬にして地獄と化した。それは、ドラゴンだけを襲い、確実に死を与えるという呪いであった。

万物の霊長であったはずのドラゴンたちが、苦しみながら死んでいく仲間を、ただ見守る以外に術を持たなかったのである。

結果として、ドラゴンたちは、イシュバーンからいずことも知れぬ地へ去っていった。

それから、2千年の時が流れた。

気の遠くなるような時を経て、人間はこの地を我がものとして君臨し続けた。

その間に、人間の記憶からは、ドラゴンのことも呪いのことも次第に忘れ去られていったが、それもまたしかたのないことと言えた。

そして、ひとつの王朝が最盛期を迎えるに至った。

エルバード王国である。

――5人の勇者が、魔王ガルシアを討ってから、2年の月日が経過していた。

ー1ー

雲ひとつない青空だった。

吸い込まれそうになるほど、抜けるような青い空だ。

太陽が、中天に差し掛かろうとしていた。真上から照りつける陽光が、庭園の緑にまぶしく反射している。

ここは、エルバード城の宮殿の中庭にあたる庭園である。

地面には芝生が敷きつめられていた。

芝生の緑の上で木漏れ日が踊っている。

もうすっかり夏になろうとしていた。

ちらちらと揺れる光の中、石畳がまっすぐ延びている。掌ほどに磨き上げられた白い正方形の石が、規則正しく並べられていた。

石畳の先に、小さな噴水が見える。

大理石でできた噴水だ。

噴水の縁には、1人の女が腰掛けている。

女は、右手を横につき、噴水の中に視線をさまよわせていた。

薄紫の髪をした美しい顔立ちの女だった。

女の肩口から下へたれた長い髪が、水面につきそうになりながら、さらさらと風に揺れている。

噴水の中央には四角い台座が置かれ、上に1体の像が立っていた。

女神にも見えるその像は、水瓶を肩に担いでいる。

その水瓶から、とめどなくあふれ出す水が、きらきらと宝石のようにこぼれ落ちていく。

光の粒が跳ねる。

弾けた水面に、波紋が広がる。

幻想的な光が、彼女を包んでいた。

女の視線の先――水底の大理石に何かが彫られていた。

水面が揺れているために、はっきりと見ることはできないが、そこには、5人の勇者の姿があった。2年前に、魔王を討ち果たした勇者たちである。

武器を構えた彼らの全身像が、浮き彫りにされているのだ。

その足元にあたる部分――。

ホスロウ、サオシュヤント、ハスラム、アトルシャン、タムリンという5人の名前が、それぞれに刻み込まれている。

それが、勇者として、彼らだけに与えられた名誉であった。

だが、本来ならば、そこに連ねられるべき名は他にもある。

魔王討伐の志なかばで倒れていった者たち。そして、旅の途中で別れざるを得なかった者たち――。

いや、そんなことを言えば、この国を守るために戦った、名もない1兵卒に至るまで、勇者として扱わなければならない。

だから、魔王を討ち果たした5人だけが、その名誉を与えられたのだ。

女は、ぼんやりとそんなことを考えていた。

――彼女は名をファルナという。

エルバード王国に仕える女修道士である。

（もしも、あの時……、ミスラミフルの後、アトルシャンたちと行動をともにしていれば、私も魔王を討った勇者として――）

ファルナは思う。

それは、するべきだった、というのと同じ意味である。

だが、一方で、そんなことができるわけなかった自分を肯定する気持ちもあった。

だから、そういう表現になる。

名誉欲からではない。

ただ、身分の差を埋める〝名〟が欲しかったのだ。

彼女は、切ないため息をついた。

（――そうすれば、私とハスラムとの仲を取り沙汰する無粋な連中にだって、何も言わせやしないのに）

そう思った時、1人の男が、石畳を走ってくるのに気がついた。

「ハスラム――」

ファルナは、つぶやくと同時に、立ち上がっていた。

男は、この国の王子、ハスラムであった。

2人は幼なじみであり、ともにガルシアの率いる魔軍と戦った仲間でもある。

ハスラムは、ファルナのそばに駆け寄ると、両手を膝について大きく息をついた。

かなり呼吸が乱れている。

そうとう走ってきたのだろう。

「ハァハァ……捜したぞ、ファルナ」

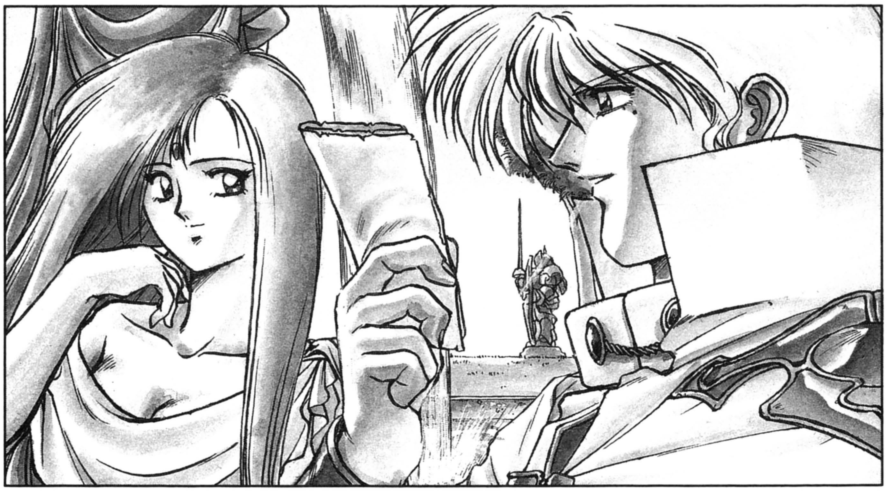
ファルナの雰囲気が、それまでとうって変わって、きついものになっている。

「どうかしたの、そんなに慌てて」

突き放したように言った。

「ど、どうかしたのって……いや、昨日のこ

とで怒ってるんじゃないかと思って……」
　ハスラムは、乱れた金髪をかきあげると、申し訳なさそうな上目使いでファルナを見た。
「あら、何のことかしら」
「ん～と、だから、昨日の昼間のことだよ」
「何かありましたっけ？」
「おいおい、勘弁してくれよ。……だからさぁ、あの娘とは、何でもないんだって――」
「ちょっとぉ、何でもない娘が、手編みのパンツ、届けに来るわけないでしょうが！」
「ほら、やっぱり怒ってる」
「あ……、べ、別に怒ってなんかいないわよ。大体、私が怒る理由なんてないじゃないの」
　ハスラムがしたり顔で笑った。
「……ふ～ん」
「な、なによ」
「そうかぁ、怒ってないんだ」
「――――」



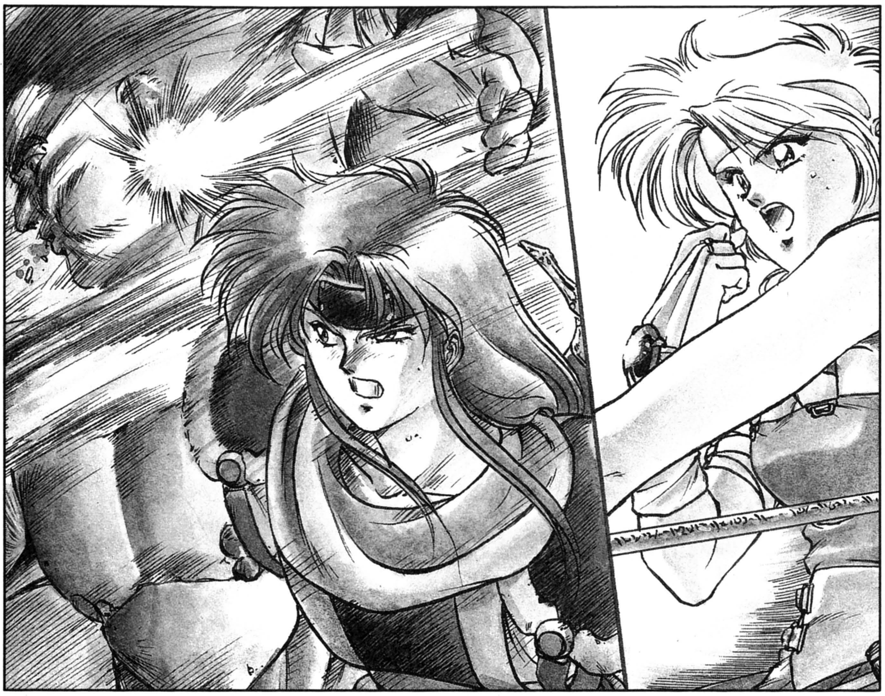
「怒ってないんだろう？」
「――あったりまえでしょ！」
「いやぁ、よかったよかった。うんうん」
（やられた――）
　ファルナは、またハスラムのペースに、はめられてしまったことに気がついた。
（――まっ、いいか、今回は許してあげる）
　そう思って、自分が今までに何回、同じことを繰り返してきたか考えてしまったが、機嫌の直った彼女にとっては、あまり意味のないことであった。
「ところで――」
　ハスラムが言った。
「ホスロウから、手紙が届いていたぜ」
「え!?　ほんとに？　彼、確か今は、交易船の護衛でコルガットへ行ってるでしょ」
　コルガットとは、イシュバーンの南東、メシナ共和国の都である。
「ああ、相変わらず、老骨に鞭打って、無理してるみたいだな」
「もうレジスタンスのリーダーで活躍してた頃とは違うんだから、体壊さなきゃいいけど……頭の傷はよくなったみたいだけどねぇ」
「ま、まぁそうなんだけど……普通、そこまで言うかぁ」
「フフフ……で、手紙には何て？」
「それが――急きょ、ゼルデスディーン帝国との交易の話が舞い込んできて、タムタムっていう、すっげぇ東の港町まで、まーたまた商人たちを護衛していくことになったそうだ」
「じゃあ、帰ってくるのは、いつになるかわからないわね」
「ああ」
「他には何か変わったことはなかったの？」
「そう、それがさぁ……、すっげぇ特ダネが、ひとつあったんだ」
「なに？」
「アトルシャンたちが、１年前にコルガットへ立ち寄っていたらしいんだな」
「そうなの!?」
　ファルナの瞳が輝く。
　退屈な毎日を過ごす彼女にとって、それは、最も関心のある事柄のひとつだった。
「それで？　それで？」
「イシュバーンを魔王から救った勇者として、有名になってるからな。コルガットで歓待されて、ひと月ほど滞在していたんだってよ」
「へぇ、いいなぁ。私も行きたかったなぁ。きっと楽しかったろうなぁ」
「……なんだよ。俺とエルバードに残ったのが、面白くねぇみたいな言い方じゃんか」
　ハスラムが、ムスッとして言う。
　ファルナは、彼のこの態度に、思わずうれしくなってしまった。
　それでも顔には出さない。
「なに言ってんのよ。一番、面白くなさそうにしてんのは、自分のくせに――」
「そんなことは関係ないだろうがぁ」
「もぉ……。そ・れ・よ・り・も、その後はどうなったのよ」
「え？」
「タムリンとアトルシャンとサオシュヤントが、どうしたかよ」
「ああ、コルガットで１か月も遊び回った後、東へ向かって旅立ったんだってさ」
「それだけ？」
「それだけ」
「なによ。それでおしまい？」
「そう、おしまい～」
「なぁんだ」
　ファルナは、少しがっかりした。
「へへへ」
　ハスラムが笑った。
「なによぉ――」
「あいつらが、何か面倒に巻き込まれていればいいと思ってたろう。そうすれば、旅に出る口実ができるもんな」
「そ、そんなことあるわけないでしょ！」
「そうかぁ、俺は思ったぞ」
「ぷぅッ――」
　ファルナは吹き出した。
「はははははッ」
　ハスラムも大声で笑った。
　何事かと王宮の奥から侍女たちが出てくる。
「しっかし、あいつら、便りのひとつもよこせばいいのにな」
「ほんとよねぇ。今ごろ、どこでどうしてんだか――」
　２人は、噴水を後にした。
　日差しがまぶしい中庭に、〝山の巫女〟を象った像の立つ噴水だけが取り残されていた。

-2-

　――王宮の中庭で、ハスラムとファルナが無責任なことを言って笑っていた頃、なんとアトルシャンたちは、本当に〝面倒〟なことに巻き込まれていた。
　褐色の肌をした小柄な女の子が、アトルシャンたちの前で仁王立ちしている。
　名前は、カーニャ――。

眼のくりっとしたあどけない少女だ。
「とにかく、私が雇ったんだから、私の指示に従ってもらうわよ」
少女が言った。
アトルシャンは、少女に詰め寄られて、途方に暮れながらも、何とかなだめようとする。
「いや、そうは言ってもね、カーニャ——」
「さんよ」
「へ？」
「だから、雇い主には、〝さん〟をつけて呼ぶのが礼儀でしょう」
（——ダメだこりゃ）
アトルシャンは、タムリンに振り向くと、助けを求めた。
「タムリ〜ン」
「はいはい」
タムリンは、アトルシャンと交代すると、カーニャの前にしゃがみ込んだ。
「カーニャさん。
助けてあげる約束はしたけど、何がどうなってるのか教えてくれないと、助けようがないでしょ？」
タムリンは、にっこり微笑んで、優しく語りかけた。
「いいえ、助けてもらう必要はないわ。ただ、私の言うとおりに動いてくれればいいのよ。私が雇ったんだから——」
カーニャがつっぱねた。
「確かに……確かにそうね。でも、どこへ行くのかぐらいは教えてくれてもいいでしょ？」
「教える必要はないわ。私についてきてくれればいいの」
「——ち、ちょっと待ってね」
タムリンは、アトルシャンとサオシュヤントのところへ、すごすごと帰ってきた。
「お早いご帰還で」
アトルシャンが言った。
「ん〜、ダメみたいネ」
「やっぱり？」
「やっぱし」
「何で、こんなことになっちまったんだろう」
アトルシャンは、絶望的とも思える表情で、空を見上げた。

話は少しさかのぼる。
メシナ共和国のコルガットを出立したアトルシャンたちは、途中、様々な冒険をこなしながら１年かけて、東の果てともいえるタムタムの町へたどり着いた。
タムタムの町は、ゼルデスディーン帝国との交易に栄える港町で、どこの国にも属していない都市国家だ。月に一度、ゼルデスディーンからの商船が港に停泊し、その間、市が開かれるのだ。
ゼルデスディーンが面する至海への入り口——メシナ半島の南に位置する西至海諸島海域は、船乗りたちが魔礁海と呼んで恐れる難所で、未だに他国との航路が開けていない。
そのために、交易は陸路で行うしかなく、メシナ共和国から最も近い港町が、タムタムだったわけだ。
アトルシャンたちも、陸路を使い、道なき道を通って、砂漠を渡り、荒野を越え、やってきた。もっとも、船が通っていたとしても、旅が目的の３人のこと、当然のように歩いていただろうが——。
で、やっと町に着いたのは、日もとっぷりと暮れ、真夜中に近くなった頃だった。
アトルシャンたち３人は、とにかく休もうと、宿屋を捜していた——。
その時、それに、最初に気がついたのは、タムリンだった。
「シッ！　——誰かの争う声がするわ」
タムリンに言われて、他の２人も初めて気がついた。
風に混じって、声が聞こえてくる。
かなり先の方からだった。
「女の声が混じっているようだな」
サオシュヤントが低くつぶやいた。
いつの間にか、月が出てきていた。
剣で断ち斬ったようにきれいな半月だ。
３人は、駆け出した。
青く澄みきった月光の中を走る。
深夜、通りには、道端にうずくまる酔っぱらい以外に人影は見えない。
お目当ての宿屋も通り過ぎ、３人は走った。
先ほどよりもはっきりと声が聞こえてくる。
（なんだとぉ、この女ぁ……いやぁッ！……なめんじゃねぇぞ、おらぁッ！……）
声は、すぐ手前の右手の路地から響いてきていた。
先頭を走っていたアトルシャンが、その路地を折れた。
２人も後に続く。
少女が１人、壁に背中を押しつけるようにして立っていた。
まだ年端もいかない小さな女の子だ。
その少女を囲むようにして、２人の男が、立っている。
「——待てッ！」
アトルシャンが叫んだ。
腰に長剣を下げた傭兵風の男が振り向いた。
「なんだぁ？　てめぇらは」
傭兵が言った。
もう１人の男もこちらを向いて身構えていた。男は、ローブを身にまとい、右手に杖を持っていた。おそらく魔術士だろう。
「その娘をはなしなさいッ！」
タムリンが言った。
「なに言ってやがる。勝手に人の話に割り込んできやがって」
「どうすんだ？　ジェス」
魔術士が、傭兵に言った。
顔に不敵な笑みがこびりついている。
もともと、こういったもめ事が好きなタイプらしい。
「めんどくせぇ、やっちまいな！」
ジェスと呼ばれた傭兵がそう答えると、魔術士は、いきなり呪文を唱え始めた。
「……の気よ……のことわりにより……大気に満ちよ‼」
高速呪文だ。
「気をつけて、スリープを唱えてるわ」
タムリンが叫んだ時には、アトルシャンは膝を崩折れていた。
（くっそぉッ！……歩き詰めだっただけに、よく効きやがる……）
必死に歯を食いしばり、睡魔に耐えるアトルシャンにジェスが駆け込んだ。
サオシュヤントが割って入ろうとする。
タムリンは慌てて、キュア（解除）の呪文を超高速で唱え始めたが、間に合わなかった。
ジェスの勢いのついた蹴りが、アトルシャンの鎧をつけたボディに吸い込まれるように入った。
ガツンッ！
金属と金属がぶつかり合う重い音が響く。
瞬間、後ろへ大きく吹き飛んだアトルシャンの体を、サオシュヤントが抱き止めていた。
ジェスが、さらに前に出る。
サオシュヤントの顔面に殴りかかる。
「ちぃッ……」
拳が空を斬っていた。
サオシュヤントが、すんでのところで攻撃をかわしたのだ。
その時、タムリンの魔法が完成した。
眠りの呪文から解き放たれた瞬間、アトルシャンは、肩からぶちかましていた。
もろに体当たりを食らったジェスの体勢が崩れる。



踏み込んで、そのまま殴りつけた。
殴った。
殴った。
殴り飛ばした。
——ひゅうぅぅぅぅ。
ジェスは、大きな音をたてて、肺いっぱいに空気を吸い込んだ。眼はうつろで、意識はどこかへいってしまったようだ。
ぐらっ、と揺れたかと思うと、そのまま前のめりに倒れ込んだ。
それを見た魔術士は、
「ひゃあぁぁぁぁ！」
と、悲鳴をあげながら、仲間を見捨てて、一目散に逃げていった。
タムリンとサオシュヤントが、アトルシャンに歩み寄った。
「だいじょうぶ？」
タムリンが心配そうに言った。
「ああ」
緊張を解いたアトルシャンが、そう答えた時、それまで壁ぎわでじっとしていた少女が近づいてきた。
——危なかったね。
と、アトルシャンが、声をかけようとした時、
「ひどいじゃないッ！」
少女の口から、思いがけない言葉が返ってきた。
「何てことしてくれたのよぉッ!!」
少女は、アトルシャンに詰め寄った。
すごく怒った顔をしている。
当然お礼のひとつも言ってくれるものと思っていたアトルシャンたちは、わけがわからなくなった。
「……せっかく……せっかく、見つけた傭兵だったのにィ……」
突然、少女は泣き出していた。
——アトルシャンたちは、少女から事情を聞こうとしたのであるが、少女は、泣いてばかりで、さっぱり話にならなかった。しかたなしに、アトルシャンが、「俺たちでよければ力になるよ」などと言ってしまったのが、運の尽きだった。

どうしたものか、考えあぐねている2人に、
「なんとか、私が話してみよう」
と、サオシュヤントが言った。
そして、きびしい表情をしているカーニャに近づいていった。
「誰が来ても、ダメなものはダメよ」
カーニャは、話をする前から、いきなりつっぱねている。
（ダァメだ。いくら、サオシュヤントでも、これは手に負えないだろうな……）
アトルシャンは、そう思った。
サオシュヤントは、紳士のようにカーニャの手前で深くお辞儀をした。
「わかりました、カーニャさん。あなたに雇われることにいたしましょう」
カーニャは、一瞬、当惑した後、とてもうれしそうな顔をした。サオシュヤントの言葉に、思いがけず舞い上がってしまったようだった。
「ほんと？　……ほんとに？」
「ええ、嘘は申しません」
（よかったぁ……）
「——ただしッ！」
突然、サオシュヤントに怒鳴られて、カーニャは驚きのあまり、しゃべれなくなっていた。彼女が、ホッとした時だっただけに、その間は、まさに絶妙と言えた。
「傭兵として付き従う以上、我々には、報酬と、そして敵を知る権利があります。その2つをお教えいただきたい」
「そ……」
「でなければ、貴方に従うことはできません」
「……そんなの屁理屈だわ」
「いいえ。これは、傭兵を雇う主の義務なのです」
「……」
「カーニャさんなら、わかられるはずです」
「わかったわ。全部、話すことにする。でも、これを聞いたからって、逃げ出さないでね」
「ほぉ、そんなにすごい話ですか。ぜひ聞いてみたいものです」
サオシュヤントは自信たっぷりに言った。
アトルシャンとタムリンも、そばに寄ってきている。魔王を倒した彼らにしてみれば、敵の正体がいかようであれ、逃げ出すことなどあるはずもなかった。
「——報酬は、たぶん望みの物を何でもあげられると思うわ。仕事が終わってからですけどね。そして、相手にする敵は——」
そこまで言って、カーニャは眼を伏せると押し黙ってしまった。
「なんです？　教えてください」
サオシュヤントが、せかすように聞いた。
「それは……」
カーニャの真剣なまなざしが、アトルシャンたちを捕らえる。そこに、偽りの入る余地は、なかった。
「それは、神——邪なる神ウォーマ。そして、私の村の人たちを皆殺しにして、プシュカラの遺跡を奪った死祭ギューバルと魔女ミ・ラーミス……」
カーニャは、歯を食いしばり、眼に涙を浮かべていた。
「私は……あいつらを絶対に許さない——」
（つづく）

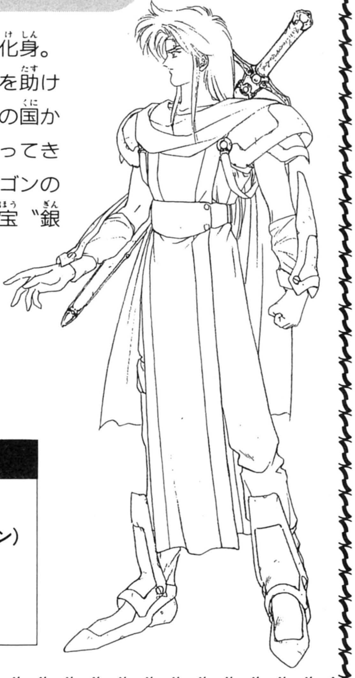
「Ga-Ryu」資料編
メインキャラクター

第1回記念増ページということで、特別にこれからの物語の中心となっていくキャラたちを紹介してしまうのだ！

『エメドラ』のファンなら、誰もが知っている顔ぶれも2年を経て、また少し大人になったよ。

応援ヨロシク!!

アトルシャン

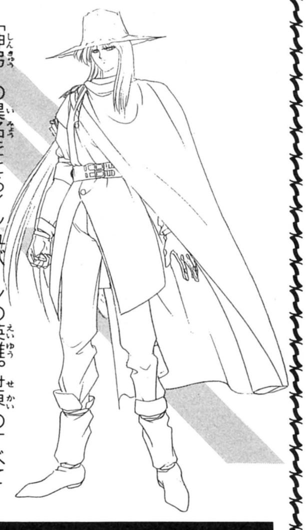


ブルードラゴンの化身。幼なじみのタムリンを助けるために、ドラゴンの国から人に姿を変えてやってきた。エメラルドドラゴンの復活の際、龍族の秘宝"銀の鱗"を失ったため、本来の姿に戻ることはできない。魔法の大剣を背負っている。

DATA

種族	人間（ブルードラゴン）
年齢	20歳（推定）
身長	174cm
体重	76kg

サオシュヤント

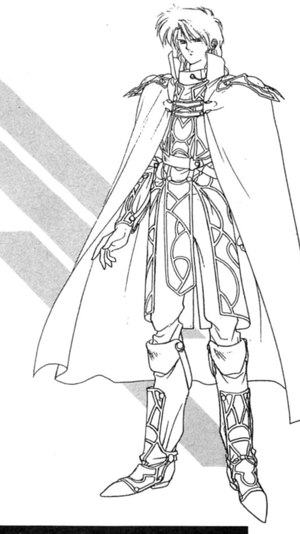


「神弓」の異名をとるイシュバーンの英雄。世界のすべてをその目に焼き付けるために、吟遊詩人として旅を続ける。仙神フシュルヌムを師と仰ぐ。

DATA

種族	人間	年齢	31歳
身長	183cm	体重	75kg

ハスラム

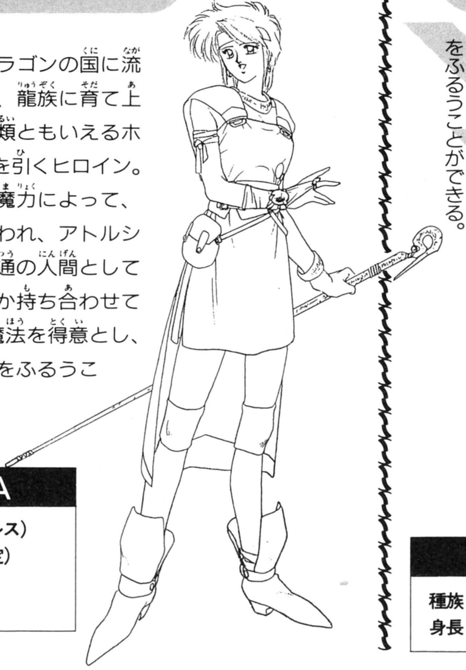


エルバードの王子にして、剣術の天才。容姿が美麗なうえ、その軽い性格から、女には不自由しないという、なんともうらやましい限りの男。細身の剣を好む。

DATA

種族	人間	年齢	29歳
身長	177cm	体重	68kg

タムリン



幼少の頃、ドラゴンの国に流れ着いた彼女は、龍族に育て上げられた。超人類ともいえるホルスの王族の血を引くヒロイン。ティリダテスの魔力によって、ホルスの力を奪われ、アトルシャンと同様、普通の人間としての寿命（力）しか持ち合わせていない。攻撃系魔法を得意とし、とてつもない力をふるうことができる。

DATA

種族	人間（ホルス）
年齢	20歳（推定）
身長	158cm
体重	43kg

カーニャ



フーリエの長の娘。トータス神のアミュレットを持っている。フーリエの巫女としての血を引いており、信仰の力をふるうことができる。

DATA

種族	人間(フーリエ)	年齢	13歳
身長	152cm	体重	38kg

ファルナ



エルバード王国に仕える女修道士。武術にも優れ、回復系の呪文を得意とする。ハスラムに好意を寄せているが、彼のあまりにも好色な性格に苛立つこともしばしば。

DATA

種族	人間	年齢	27歳
身長	163cm	体重	47kg

「Ga-Ryu」資料編 世界設定

アトルシャンたちが、イシュバーンを旅立ってから、2年の歳月が流れたこともあって、冒険する世界は、一気に拡大しました。

複雑な世界構成を理解するには、いささか説明不足かもしれませんが、小説では補えない部分を中心に設定を紹介します。

イシュバーンワールドマップ

ナーファリア大陸部分図

イシュバーンから東へ広がるナーファリアには、4つの国が乱立しています。

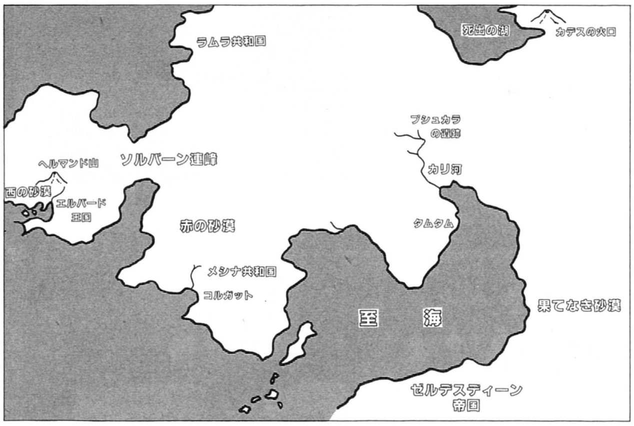
エルバード王国は、自然の要害に囲まれたイシュバーン唯一の王国で、その歴史は古く、起源ははっきりとわかりません。

北の**ラムラ共和国**は、リー族と呼ばれる黒い肌を持った民族の国で、元々は、東の果てから流れ込んだ蛮族の国です。

南には、都市連合国家である**メシナ共和国**がコルガットの都を中心として栄えています。

東の**ゼルデスティーン帝国**は、独自の文化を持った大国で、東の果てに広がる砂漠を越え、遠い国々との交易も盛んです。ただ、至海の難所に遮られ、海路が断たれているのが唯一の悩みとは言えます。

その他にも、国の形態を成していない小さな町や村が点在し、未だに探索が行われていない未開地が多々あります。



歴史

イシュバーン

2千年以上も昔のこと。イシュバーンには、ホルスという種族が栄えていました。ホルスの起源に関しては、詳しく知られていませんが、長い寿命と高度な文明を持ち、呪文を唱えることなく魔力をふるったと伝えられています。

ナーファリア

ナーファリアは、様々な民族が覇を競いあい、小国が乱立しています。

主に使われている年号は、1千年前にナーファリアを統一したと伝えられるマイザン帝国が樹立した年を紀元とする皇の暦です。マイザン帝国は、300年にわたる繁栄の後、東からの蛮族の侵入によって崩壊しました。

その後、小国が乱立し、短期的に統一を果たした国もありましたが、民族間の対立から、紛争が絶えませんでした。

現在のような状態に落ちついたのは、都市国家の集合体であるメシナ共和国が建国されてからです。

		ホルスの時代
紀元前1千年頃		ドラゴンの時代
皇の暦紀元	マイザン帝国樹立	
	マイザン帝国の覇	
327年	蛮族の侵入	
330年		エルバード王朝樹立
334年	マイザン帝国の崩壊	
～500年頃	混沌の時代（小国の乱立）	
	戦乱期	
722年	メシナ共和国建国	
1037年		魔王ガルシアの出現

「Ga-Ryu」にご意見、ご感想をどんどん送ってね！



「Ga-Ryu」を読んだ感想や以下のアンケートの回答を送ってください。

●A.『エメラルドドラゴン』を知っていましたか？　1．プレイした　2．名前は知っていた　3．知らなかった

●B.「Ga-Ryu」のPCエンジン化を希望しますか？　1．プレイしたい　2．とくに希望しない　3．その他

●C.「Ga-Ryu」に関する意見や感想を書いてください。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㊇PCエンジン編集部
「Ga-Ryu」アンケート係

メディアミクスインフォメーション

MEDIAMIX INFORMATION

「スペースアドベンチャー コブラ」LD、ビデオ、GMCD、一挙発売

サントラ



⬆こちらはゲーム版サントラ。

レーザーディスク&ビデオ



⬅デジタル編集によって映像、音声ともに質が向上。

PCエンジンでソフトが発売されるなど、ふたたび人気が盛り上がる気配をみせている「コブラ」シリーズに、新たなアイテムが加わったぞ。

まずはゲームのサントラ「コブラII～伝説の男オリジナル・スーパー・サウンドトラック」(定価2,500円・税込)が、アルファレコードから発売された。

そしてヒーロー・コミュニケーションから、TVアニメ版「スペースアドベンチャー コブラLDパーフェクトコレクション・8枚組」(定価46,400円・税込)と、ビデオの①、②巻(各定価13,184円・税込)が発売中。ともにファン必見！

人気ゲームをコミック化「ゲームプレイヤーコミックス」シリーズ

ゲームマニア(!?)のマンガ家たちが、みずからお気に入りのゲームをコミックにしたのが、この「ゲームプレイヤーコミックス」。

すでにVOL.2まで発売されていて、この号では『イース』大特集に加え、『ウィザードリィ』や『改造町人シュビビンマン』などの人気ゲームが、やみくもな迫力でコミック化されているぞ。定価はVOL.1 ,2 ともに、580円(税込)。みのり書房より好評発売中。



⬅なぜか『テトリス』のコミックなどもあったりして、気迫が感じられるのだ。

システムソフト「対戦型 大戦略G」発売記念プレゼント

『ロードオブウォーズ』をひっさげて、PCエンジン界に参入したシステムソフトから、ゲームギア版『対戦型 大戦略G』が定価4,800円で発売された。1人プレイはもちろん、ケーブルで接続すれば、2人で対戦プレイすることもできるスグレもの。バックアップもついているので、セーブも可能だぞ。

ソフトの発売を記念して、特製メモパッドを5名にプレゼント。希望者は㊙PCエンジン編集部まで応募してね。締切は10月27日。



⬆ユニットは13種類、地形も8種類ある。ゲームギア初の本格SLGだ。

パロディ版「トップガン」!? 20世紀フォックス映画「ホット・ショット」

アメリカでの公開時に、あの「ターミネーター2」をしのぐ観客を動員した話題の映画が、この「ホット・ショット」だ。

内容は「トップガン」をおもいっきりパロったコメディ&スカイ・アクション。とはいえ、主演にチャーリー・シーンを起用し、空中戦シーンも「トップガン」をしのぐ、というもっぱらの評判なのだ。笑いと興奮を同時に体験したいキミにピッタリだぞ！ 公開は10月中旬より、東宝洋画系でロードショー予定。



⬆今年の秋いちばんの期待作と、ウワサされているのが、この「ホット・ショット」。

世界初"ヴァーチャル・オーディオ・システム"導入のOVA「孔雀王3 櫻花豊饒」

OVA「孔雀王」シリーズの最新作「孔雀王3 櫻花豊饒」がポニーキャニオンから発売された。

今回のウリは世界初の"ヴァーチャル・オーディオ・システム"。効果音やセリフが前後左右上下をびゅーんびゅん飛び回るのだ。このスゴさを体験できる特製カセットを5名にプレゼントするぞ。希望者は10月27日までに㊙PCエンジン編集部まで応募してね。



⬅ちょっと聞かせてもらったんだけど、くらくらするぐらいヴァーチャル。きてます。

9月号プレゼント当選者

メタルストーカー	茨城県	山内正智
	東京都	松田憲治
	栃木県	木村稔
トリッキー	東京都	高橋誠
	鳥取県	田中重樹
	東京都	ジェフリーMウィリアムス
F1サーカス'91	福島県	加藤妙子
	北海道	菅原孝
	富山県	大西香里
PC原人2	埼玉県	亀谷こずえ
	大阪府	吉村秀一
	埼玉県	中村太郎
	東京都	長門健作
	北海道	葛西裕樹

GAME MUSIC おっかけ最前線 第28回

「GMの秋」である。さわやかなGMを聴きつつ、秋の一日をしみじみと味わう……。たまにはこんなGMライフもいいネ。

ドラゴンナイトII

NECアベニュー／10月25日発売／¥2,500（税込）

ちょっぴりH（かなりH!?）なパソコンRPG『ドラゴンナイトII』のCDがもうすぐリリースされるぞ。“いかにも”RPGっぽい曲から、「これがRPGの曲か!?」と疑ってしまうほどノリの良い曲もあって、実にバラエティに富んだ構成になっている。



マスター・オブ・モンスターズ

東芝EMI／発売中／¥2,500（税込）

7月26日に発売されたMD版『マスター・オブ・モンスターズ』のアルバムが早くも登場。音楽監修にすぎやまこういち氏を迎え、すぎやま氏ならではの荘厳で美しいメロディラインが、新たな『M OF M』の世界をつくりあげている。



マージャンクエスト

ポリスター／発売中／¥2,400（税込）

曲だけ聴くと「RPG?」と、思わずカン違いしてしまうほど、RPGっぽいノリのGMで、一部のマニアから絶大な支持を得ていたあのマージャンゲームのアルバムが遂に登場!! ANO清水センセイ他7人のイラストレーターによるミニブック付きだ！



ガデュリン

ポリスター／発売中／¥2,400（税込）

SFCのRPG『ガデュリン』の全曲集が発売されたぞ。SFCならではのハイクオリティなサウンドを原音のまま収録しているので、サウンドを聴けばあの名場面が感動とともによみがえるぞ。『ガデュリン』フリーク必聴のアルバムだ。



GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
9／5	J.D.K.BAND2 －ダルク＝ファクトの襲撃－	CD	キングレコード
9／5	パーフェクト・セレクション・ドラキュラ	CD	キングレコード
9／5	魍魎戦記MADARAスペシャル	CD	キングレコード
9／5	SDガンダム・ガチャポン戦士　大集合	CD	アポロン
9／13	マスター・オブ・モンスターズ	CD	東芝EMI
9／21	THAT'S ATARI MUSIC Vol.2	CD	ポニーキャニオン
9／21	ヴィマナ／テキパキ	CD	ポニーキャニオン
9／21	キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大走査線	CD	ポニーキャニオン
9／21	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII	CD	キングレコード
9／21	がんばれゴエモン	CD	キングレコード
9／25	ガデュリン	CD	ポリスター
9／25	ALL SOUNDS OF マージャンクエスト	CD	ポリスター
9／25	ラングリッサー	CD	徳間ジャパン
9／25	茶々丸ゲーム・ミュージック	CD	徳間ジャパン
10／21	NINJA WARRIORS	CD	ポニーキャニオン
10／21	ファルコムボーカル・コレクションI（2枚組）	CD	キングレコード
10／21	ファルコムボーカル・コレクションII（2枚組）	CD	キングレコード
10／25	ドラゴンナイトII	CD	NECアベニュー
12/上旬	桃太郎電蓄II	CD	FUN HOUSE
12/予定	BURAI 八玉の勇士伝説	CD	東芝EMI

おたより募集

このコーナーでは、読者のみなさまからのおたよりを、超募集しております！ GMに対するみなさまのご意見をバシバシ百裂キックのごとくお寄せください！

GMあらかると 第23回 コミックマーケットGMレポート

去る8／16、17日の両日に行われた「コミケ」に行ってきたんだけど、実はそのときにとってもおもしろいものを発見。なんと「CD」がコミケで発売されていたのだ。このCDはすべてオリジナル曲で構成されていて、市販のCDにも劣らないデキなのにはびっくり！　今後もどんどんこういうCDがでてくるとおもしろいよね。



⬅昨年冬に発売された前作に続いての第2作目。テーマは「夏」だよ!!

おたよりGo!Go!

このコーナーもほぼレギュラーの地位を確立できたようで、よかったよかった（笑）。みなさまのおたよりもますます充実してきたし、そのうちもう少しこのコーナーを拡張したいですねえ……。本当に。



⬆福島県　中島恭子さん　名曲はいつまでも名曲。



⬅東京都　白狼斎幻舟くん　1面の曲が超燃え！

⬇東京都　迎夢達人さん　今後ともよろしくネ。



THE ROAD OF MASTER UP!

植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編

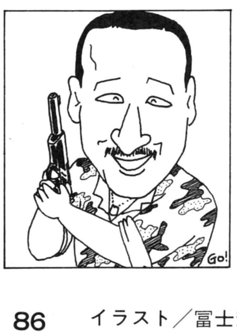


マスターアップへの道

やった、やったぁ！　とうとう誌上企画会議のスタートだい！　これまでみんなが寄せてくれた意見とアイデアの数々が、今ひとつのゲームへと生まれ変わる！　さあ、みんなで一緒に、張り切って行こうぜい！

第５回

誌上企画会議を開催するのだ!!



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

全国各地から集まってくれた出席者のみなさんありがとう

5人で協力してサクサク進めるアクションRPGを作りたいと言いはじめて3か月。さらに、頭の中にある漠然としたイメージを紹介して2か月……。そして今、ついに念願の誌上企画会議の開催にこぎつけました！

出席者は、それぞれ手に書類を持っての登場です。メモ程度の人から、イラスト入りの企画書モドキの人まで実にさまざま、もちろん、私の他に若干名のスタッフも出席させてもらいます。では、はじめましょう！

植山：「本日は全国各地からお集まりいただき、まことにありがとうございました。さっそく討議に入りたいと思います。では、北海道のHくんから発言をどうぞ」

立ち上がったHくんは、3枚の書面を見せてくれました。そこには、ストーリー、5人のキャラクター、イベントのアイデア2点、最後のボスキャラの説明図（これは相当詳しい！）が書かれています。

H：「導入部のストーリーを簡単に説明させてください。物語は闇の司祭が太古の悪魔を復活させようと護符を持ち出すところから始まります。5人プレイなので、キャラクターは戦士、騎士、女神官、狩人の5人を用意しているんですが……」

植山：「うーん……、5人のキャラクターでは少なすぎるんじゃないかな。キャラクターは少なくとも10人以上用意して、その中からプレイヤーが選択できるようにしたいと思っています。他にキャラクターについて、考えてきた方はいらっしゃいませんか？」

D：「はい。私はキャラクターの顔と服装のデザインを描いてきました……」

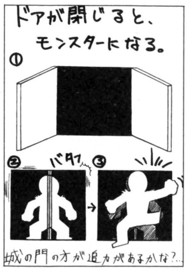
Dさんは今回出席している2名の女性のうちの1人です。戦士、僧侶、吟遊詩人、2種類の妖精などの絵を見せてくれました。各キャラクターの説明が若干あって、絵は色鉛筆も使ってていねいに描いてあります。私と一緒に見ていたスタッフの1人は、その絵がとても気に入ったようです。

スタッフ：「ていねいに描かれてますね。キャ

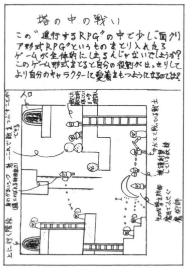
イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

一部しか紹介できなくてごめんね

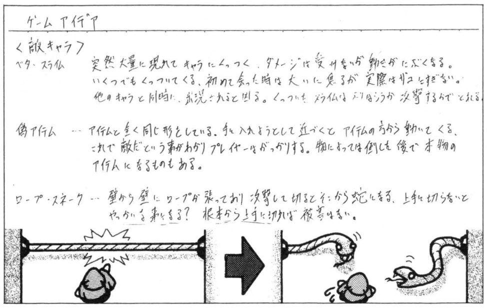
たくさんのアイデア・意見をありがとう



⬅愛知県／のり子さん　植山さんも「このアイデアは採用したいですね」とのこと。よかったね！

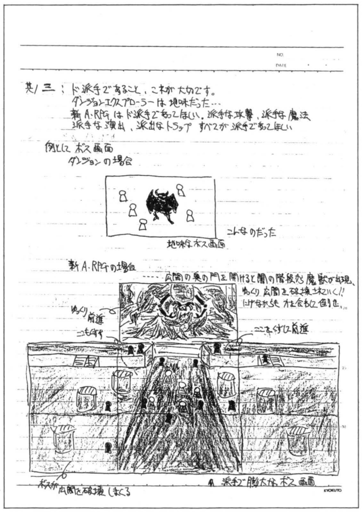


⬅兵庫県／瀬戸貴彦くん　塔の中に用意された面クリア形式の部屋。チームワークが勝負の決め手に!?

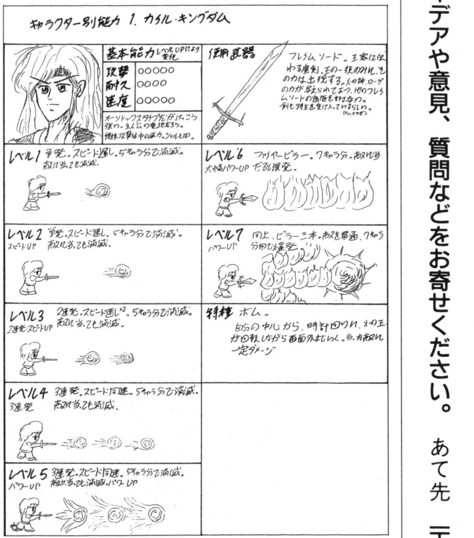


⬅※ロープスネークのアイデアは採用されるかもよ。早く住所と氏名を編集部まで知らせるべし!!

⬇岡山県／松崎正明くん「絵はうまくないけど図解がわかりやすい」とオホメの言葉をいただいたぞ。



⬇東京都／山口寛くん　各キャラクターごとに攻撃方法が詳しく説明されていて、読みごたえあるね。



ラクターを作成するとき参考にさせてもらいたいんですが、よろしいですか？」

Ｄ：「参考になるんでしたらどうぞ」

植山：「きみは、絵よりも描いた本人のほうに興味があるんじゃないの？」

スタッフ：「バ、バカなこと言っちゃいけません！　ぼくの頭の中にはゲーム作りのことしかありませんよ！」

多人数プレイにおけるゲームバランスをどう調整する？

Ｈ：「あのう……。いいですか？」

今年高校生になったＫくんが、封筒から企画書モドキを取り出して手を上げました。

植山：「は、はい。どうぞ！」

Ｈ：「このゲームは５人プレイを前提にしていますよね。なのに、設定が『コナン・ザ・グレート』みたいに、主人公が勇者１人っていうのはおかしくありませんか？」

植山：「いや、最初に提出した設定というのは、あくまでも叩き台なんですよ。あれはみんなで肉づけしたり、けなしたり、引きずり回したりしていくための材料と考えてください。ですから、イメージとしては、コナンが出てくるような時代の世界観があって、そこで仲間と協力して目的を達成するゲームを作ろうと思ったわけなんですけど……」

Ｈ：「ぼくは、プレイヤーが操作をするキャラクター全員を主人公にしてはどうかと考えたのですが……」

植山：「全員が主人公というような設定は今のところ考えていません。作り手側としては、１つあるいは２、３のストーリー設定を提示して、後はプレイヤーが遊びながらストーリーを作ってくれれば良いと思っています」

Ｈ：「そうですか。それから、もうひとつ意見があるんです。何人でやっても、どのキャラクターでやっても、ゲームバランスは崩れてはいけないと思うんですが」

植山：「ゲームバランスについては、この場では即答できません。このゲームはプレイヤー側のキャラクターが多いので、あまり極端な性格づけをすると、個々の能力に差がつき過ぎてしまうんですよ。また、プレイヤー側のレベルに合わせて、敵のレベルも変える必要があるかもしれません。それに、どのくらいの技量のプレイヤーにレベルを合わせて調整するかなど、難問は山積みですが、何とか期待にそえるよう努力します」

Ｈくんが手にしていた書類はなかなか立派なものです。ストーリー、パッドの操作方法、そして７体のキャラクターの絵（剣士、魔術師、僧侶、吟遊詩人、武道家、忍者、侍）と、他に文章で、盗賊、賢者、エルフ、ドワーフと、全部で１１体が提示してありました。

企画書ではゲーム画面上のイメージを具体的に書いてみる

スタッフがその書類に目を通しているので、私は次に、東京のＹくんを指名しました。

Ｙ：「はい。ぼくは、どうせならアイデアだけでなく、自分の世界にどっぷり浸ってみようと思い、こんなものを書いてみました」

待ってましたとばかりに、Ｙくんは１８枚にまとめられた企画書モドキを、私たちの前に差し出しました。前半には、箇条書きでタイトルからキャラクター、画面構成、その他と２１項目にわたって書かれています。後半は、キャラクター５人のイメージ画と、それぞれの攻撃に関する表が図解で述べてあります。

植山：「うーん。細かいところまでよく考えて書いてくれていますね。ただ、できれば画面上でどうなるかが、もう少しわかるように書いてくれると、すごく良くなると思うんですけどね」

Ｙ：「どうもすみません……」

植山：「いや、別にＹくんが悪いというわけじゃないですよ。ただ、送られてくる企画書モドキはみんなこのパターンですから、ちょっと注意しておきたかったもので……」

というところで、今回は無情にも誌面が尽きてしまいました。もちろん、この続きは次号に続きますので、お楽しみに。それから、たくさんのお葉書やお手紙、本当にありがとうございます。

＊なお、文中のセリフはすべて私の創作です。今回は以下の方々を私が勝手に登場させました。本田貴志くん、土井静さん、久田峯之くん、山口寛くん、大変失礼しました。

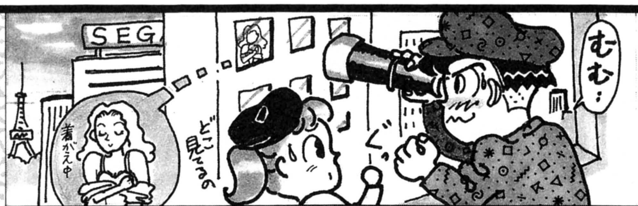
あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。
あて先　〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ゲームデザイナー講座係

●このコーナー特製のオリジナルグッズを製作中だよ。完成次第、本誌に掲載された方にプレゼントするから楽しみに待っててね！
今月号の名無しのゴンベさんも、早く連絡するように!!

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



いよいよROM²の最大のライバル、メガCDの発売が発表された。そこで今月は、このメガCDを追跡してROM²への影響などを探ってみた。

強力ライバルMEGA-CD出現!!

12月発売予定
49,800円(予価)





➡戦略発表会場で新製品メガCDを片手に熱弁を奮うの図。⬆おもちゃショーの時より7ミリほど薄くなったとのことだ。

去年あたりからチラホラとうわさが出ていて、おもちゃショーで参考出品ながらスーパーROM²と話題を二分していたメガドライブ用CD-ROM「MEGA-CD」が、ついに公式発表された。発売予定は12月上旬で、気になる値段はというと49,800円(予価)だ。まだ正式な決定ではないから多少は変動するかもしれないけど、それほど大きくは変わらないだろう。SEGAとしてはカセットの人気ソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などとともに10億円プロジェクトとして大々的に売り込む予定だそうだ。

MEGA-CDの詳しい性能については後ろに回すが、基本的にはすべての面でROM²を上回っている。それもそのはず、最初からスーパーROM²の性能を上回ることを目標に設計された物なのだから。

となるとROM²は完敗なの? ということだけど、そんなことはないと答えておこう。PCエンジンが発売された後のファミコンのことを考えてみればわかると思うが、性能が上というだけで古い物が駆逐されるわけはない。同じメーカーの次の製品が出るまでは共存していくのだ。逆に、MEGA-CDが広がるにつれて家庭用ゲーム機とCD-ROMという組み合わせが普通のことになり、値段が下がった上に良いCD-ROMのゲームが増えるようになるのではないだろうか。

スペック一覧

MPU68000(12.5MHz)内蔵
拡大縮小、2軸の回転機能
データ読み取りエラー処理ハード搭載
8chステレオPCM(サンプリング周波数32kHz・MAX)
6MbitのバッファRAM
128kbitのキャッシュRAM
64kbitのバッテリーバックアップRAM
512kbitのPCM用RAM
1MbitのROM(BIOS等)
フロントローディング機構
平均アクセス時間0.8秒
8倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ

予定タイトルラインナップ(ごく一部)

LUNAR THE SILVER STAR(ゲームアーツ)
アーネスト・エバンス(ウルフチーム) シムアース(SEGA)
聖魔伝説3×3EYES(SEGA) MDアレスタ(コンパイル)
アルスラーン戦記(ヒューマン) パワードリフト(電波新聞社)
惑星ウッドストック〜ファンキー・ホラー・バンド〜(SEGA)
コズミック・ファンタジー・ストーリーズ(日本テレネット)
魔法の少女シルキーリップ(仮)(日本テレネット)

驚異のスペック、これでこの価格?

スーパーROM²はバッファRAMを今までの512kから2Mにしたのだが、MEGA-CDのバッファRAMはさらにその3倍の6Mある。さらにメガドライブ本体が持っていない拡大縮小回転機能を追加したり、8chのPCM音源を搭載していたりとかなりの機能強化がある。

また、CD-ROMというのはかなり読み取りエラーが多く、ROM²ではプログラムでチェックしてエラーが起きたときには読み直しているのだが、MEGA-CDはアクセス速度向上のためにハードで回復する機能がある。またフロントローディング方式で、正面に操作パネルがあるからCDプレイヤーとして使う場合も操作が快適にできそうだ。

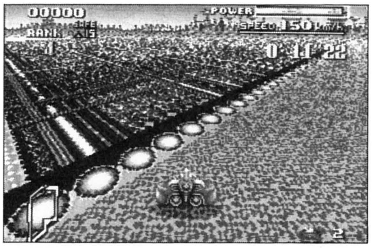


キーポイント 1 MPU68000とは?

アメリカはモトローラ社の製品。ザイログ社(Z80など)やインテル社(80286など)の同様の製品はCPUと呼ばれるのに対して、この会社の製品はMPUと呼ばれている。機能やコマンドが強力な代わりに少々メモリー消費が激しいのが欠点。また、単純な処理は速くないが複雑な処理に強い。

モンスターMEGA-CDにも弱点はある

先に述べた拡大縮小回転についてだが、やはりメガドライブの設計当時から予定されていた機能ではないので、かなりの無理をしている。そのため、実はスーファミの拡大縮小回転とは少し違うもののようだ。『F-ZERO』のようにこれらの機能を駆使したゲームは難しいようだ。もちろんソフト的にやるのに比べると格段に速いのだが、びゅんびゅん飛ぶような画面効果を期待することはできない。また、昔からメガドライブの欠点といわれてきた色数同時表示最大64色の少なさは解決されていないので、その点で画像表示などに不満が出る可能性がある。



⬅はたして、『F-ZERO』のようなゲームが出るだろうか。

キーポイント 2 JVCとの提携

SEGAがMEGA-CDでJVC(日本ビクター）と提携していることは以前に発表されていたが、来年春頃にJVCからMEGA-CDの互換機が発売されるらしい。それには本来の機能に加えてJVCのオリジナル機能（マイク端子・電子エコー・ピッチチェンジなどのカラオケ用の機能か?）も付くらしいぞ。

情報部員正式発足！

前々回募集をかけたPCIA情報部員なんだけど、FAXを使える人だけということで、少な目に予想してた人数よりはかなり多く集まった。応募してくれた人、どうもありがとう。しばらくはFAXを使った軽快なシステムで試して、その後部員を徐々に増やすという形を考えています。

部員になったのは、予想通り家が商店経営をしているひとが多かった。年齢は読者の平均的な構成に近くて、理想的だ。

これから年末にかけていろいろな緊急発表がありそうなんだけど、意見を聞いたりするのに協力を求めるから、よろしくね。



第3回 ハード学問ノススメ

天はハードの上にハードを作らず…

PCMって何なの?

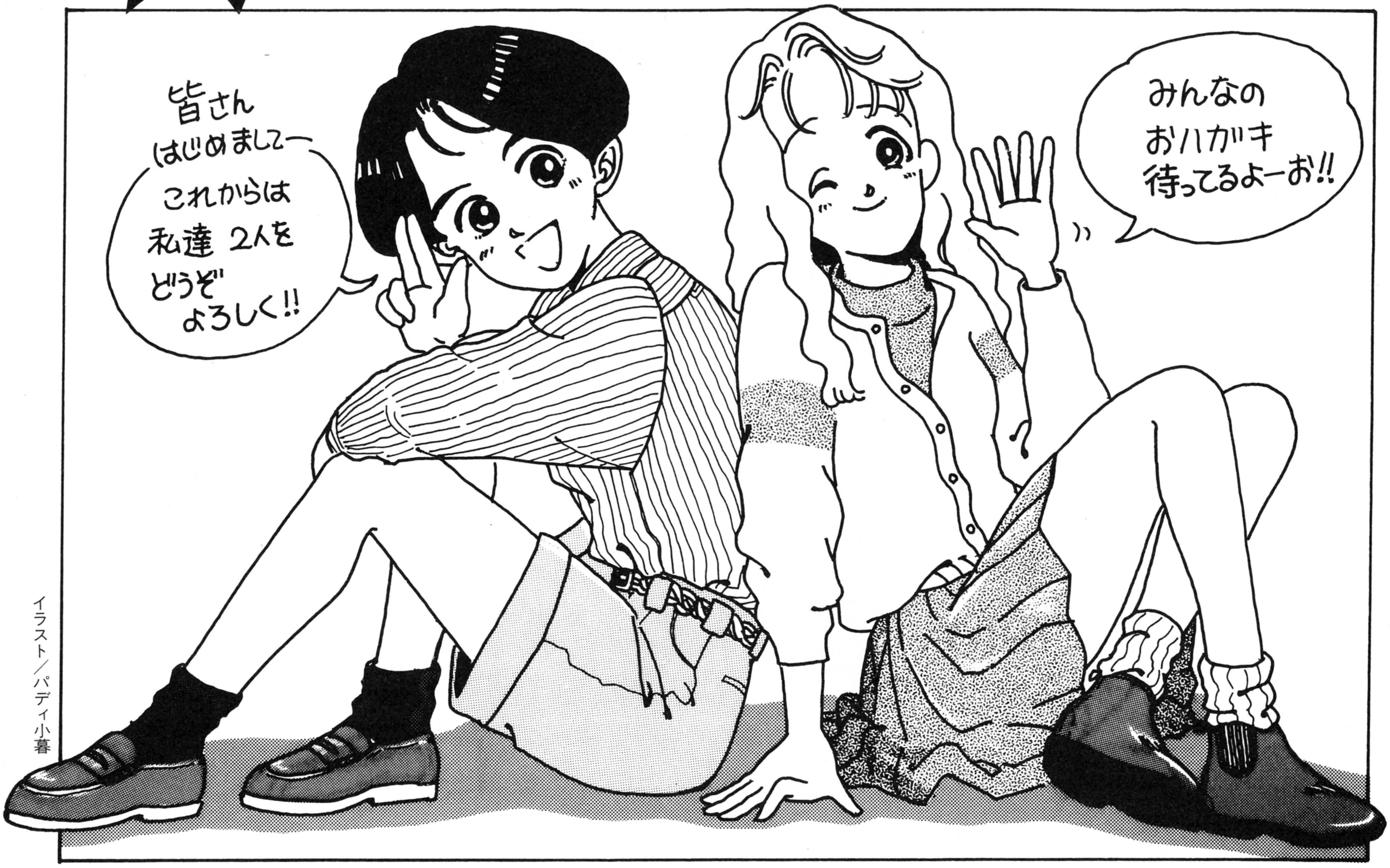
ほとんどの人は、PCMが取り込み音を処理できるサウンドハードであることを知っているだろう。しかし、具体的にどういうことをやっているのかは知らないんじゃないかな。そこで、今月の講義は新ハードが出ると必ずといっていいほど出てくるPCMについてだ。

ご存知のように、音というのは空気の振動だ。これは空気の密度の波という形で伝わってくる。そこで、瞬間瞬間の空気密度を記録しておいて再現すれば、どのような音でも声でも再生することができるはずだ。これがPCMの原理である。サンプリングレートが32kHz（ちなみにCDは44.1kHz）というのは毎秒32,000回記録をとるということで、これが多ければ多いほど音質が良くなる。

ところで、音の波というのは短時間ではそれほど大きく変化しないから、直前のデータからの変化だけを記録するとデータ量を減らすことができる。これがADPCMだ。これの欠点は、どうしても若干の誤差が出てしまい、音が歪むことがある点だ。

おっNEW! 読者コーナー

ごひいき



イラスト／パディ小暮

みなさん、こんにちはっ!! 今回から新しく始まるこの読者コーナー、その名もごひいきネットワーク！ ホスト役をつとめる望美と江理子です♥ 6つのコーナーを設けて、ゲーム好きなみなさんのご意見をじゃんじゃん載っけちゃおうってページ。ノリはパソ通、ボードに書き込む感じで、気軽におたよりして下さい♥



♥木下望美 NOZOMI KINOSHITA

東京都立某高校の１年生。16歳。おうし座のＯ型。性格は明朗快活でくよくよするのが大嫌い。趣味は、スキューバやスキーなどなどスポーツならなんでもOK。これまでで気に入ってるゲームは『ワルキューレの伝説』。アクション派です。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆



♥小島江理子 ERIKO OJIMA

私立某女子高校１年生。望美とは中学のときの同級生。16歳。おとめ座のＡ型。趣味は、う～ん、ウインドゥショッピングとか、たまにケーキなんかも作るからお菓子作りとか。ゲームももちろん！『イースⅠ・Ⅱ』のアドル大好き少女です。

ネットワーク



読者のみんなと私たちで作る楽しいネットワーク

- ☾ RPGファンクラブ
- ☆ キャラクタ追っかけ隊
- ⚾ スポーツゲーム愛好会
- ➡ シューティング撃破同盟
- ♨ アクションゲーム応援団
- ☺ おたよりコーナー

ではでは、まず私、木下望美から上の6つのコーナーを簡単に説明します。

“RPGファンクラブ”っていうのは、その名の通り、RPGもののゲームに関するハガキを送ってもらうコーナー。説明しなくてもわかるよね。

“キャラクタ追っかけ隊”は、PCのゲームに出てくるキャラクタに対する、みんなの愛情とかこだわりとかをおおいに語ってもらおうってトコロ。え？ 大げさすぎる!? そう、軽いノリでよ、軽いノリっ。えーと、だからぁ、例えば『ヴァリス』シリーズの優子ちゃんとか『桃太郎』シリーズの桃太郎くんに関するお話よね。“スポーツゲーム愛好会”は、野球やゴルフゲームのおハガキを。そうそう、レーシングゲームなんかもここに入ります。“シューティング撃破同盟”には、『スプリガン』なんかのゲームのお話。“アクションゲーム応援団”は、もうわかるよね。私の大好きなアクションゲームに対するおハガキを送ってください。このへんで、江理子にバトンタッチ！

はい、江理子です。続きを説明します。“おたよりコーナー”では、その他のいろんな質問とか私たちあてのおハガキなんかを紹介する予定。もちろん、すべてのコーナー、イラストも大募集！

掲載されると、まずネットワークに登録された証明書として、IDカードを贈呈。それ以降は、MACを差し上げます♥

とにかく、みんなのおたよりが頼りです。絶対、絶対、送ってねっ!!





“いくパラ”にたくさんおハガキありがと〜

終わってもなお、山のようなハガキが届いた！ いくパラ投稿者のみんな、今月からはごひいきネットワークだかんね!!

北海道	池田知弘	愛知県	伊藤祐二	広島県	畑中帝二
秋田県	石川修太	千葉県	森　和幸	香川県	宮西大輔
岡山県	尾家徹昭	鳥取県	前谷重治	三重県	宮崎直也
大阪府	宮本武史	東京都	草野信行	栃木県	上野　洋
千葉県	早坂聡史	東京都	中島統弘	三重県	金子哲士
兵庫県	中沢文雄	長野県	柳沢宏通	北海道	鈴木大輔
福岡県	沢水嘉貴	愛知県	大谷　茂	兵庫県	広木亮太
徳島県	瀬部健二	栃木県	木村　稔	東京都	草野信行
千葉県	小野雄治	愛知県	村上健一	秋田県	栄田忠人
新潟県	熊倉伸也	東京都	佐藤崇博	広島県	矢田辺勝
石川県	喜多法子	山口県	島崎　朗	熊本県	甲斐英義
長野県	武井洋平	新潟県	日崎博文	滋賀県	田中　寿
長野県	鈴木俊雄	神奈川県	秋澤元治	神奈川県	山田　敦
愛知県	宮津　豊	福島県	鈴木正治	新潟県	吉沢真一
東京都	斎藤哲也	北海道	矢野　大	静岡県	平岩利仁
愛知県	池上敏宏	大阪府	塩谷敬太	東京都	松下賢悟
鳥取県	前谷重治	山口県	中内研二	大阪府	乾　孝史
奈良県	川井将史	兵庫県	元木亮太	神奈川県	松木孝之
愛知県	神谷記通	島根県	来間　隆	高知県	松田宏章
茨城県	来栖孝行	鹿児島県	山床昭吾	大阪府	岩田智行
福岡県	鐘ヶ江秀俊	愛媛県	飯尾昌博	神奈川県	鳥羽英司
香川県	山地祐二	北海道	村井一介	熊本県	春木悟志
神奈川県	柳田麻里子	長崎県	川下　剛	福岡県	弘島正隆
神奈川県	長谷川雅泰	静岡県	若松公男	埼玉県	細野泰正
千葉県	松田純吾	宮城県	佐藤和徳	埼玉県	土澤龍也
岡山県	高田　広	福岡県	河野裕路	東京都	中野文則
福島県	中島恭子	神奈川県	本木　誠	愛知県	河尻祐介
神奈川県	小泉賢知	愛知県	松浦幸司	山形県	佐藤睦明
大阪府	山川祐二	岐阜県	鈴木謙護	青森県	三浦　亮
島根県	河野真一	埼玉県	中村　卓	群馬県	大橋健治郎
宮城県	星　雅俊	福岡県	山田真敬	広島県	山田邦恵
埼玉県	萩野恭正	神奈川県	川村健太郎	千葉県	谷　和夫
埼玉県	志村卓哉	福島県	安濃隆行	大阪府	佐古友希
大分県	河越　隆	千葉県	鈴木栄登	青森県	畑　和寿
神奈川県	鳥羽英司	愛知県	石原大阿	群馬県	伊早坂桂
佐賀県	金武正喜	福岡県	峰　健一	兵庫県	金澤　徹
愛知県	加藤信雄	香川県	安森貴光	愛知県	金森栄次
茨城県	青山　剛	愛知県	寺部健二	兵庫県	ルー大好き
愛知県	宮石一樹	長野県	本島則男	神奈川県	金子　歩
茨城県	行田　鑿	茨城県	木村和樹	東京都	清水康仁
北海道	上園広志	群馬県	園部亮介	愛媛県	越智大記
愛知県	山田伸也	神奈川県	高原　烈	鹿児島県	ウォルセイ
三重県	辻　純哉	長崎県	松尾高宗	東京都	城　篤史
大阪府	サルの惑星	島根県	毎原　徹	宮城県	箕川　勇
大阪府	橋本　豊	千葉県	村山智明	大分県	河越　隆
三重県	米田恵子	神奈川県	清水健太郎	岡山県	藤下雄士
大阪府	大倉勇二	茨城県	渡辺政彦	山口県	山本重治
山口県	米津慶太	神奈川県	大野哲弥	東京都	小島祐二
石川県	本田義和	埼玉県	堀　弘幸	富山県	水島克典

（敬省略）

ほか、入りきらない程のおハガキありがとう♥

あて先

〒102東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「ごひいき〜」○○○○係


時空戦記漫畫
低能少女かね子。
拾壱
原律子畫。
かね子の、身体に起こつた変化とはじつはたい変なことだつた。
うげげつ。
TOILET
まあー、かね子さんそれは、つわりよ。
べんぢょそうぢのばばあ
つわり??
ばかの、かね子には知るよしも無かつたが、かね子の身体にあらはれてゐるのはまぎれも無く、妊娠の徴候であつたのよね。
(せーりもないし)
つわり……
さうか!犬が、お手のまへにやるやつだ!
しかし何故、処女のかね子が突如ニンプに成つてしまつたのかへんに、おもふ人もいるであろー。
それは、あいの力であつた。かね子をすごく愛してゐる原野くんといふ人が先々月号ぐらゐまででてゐたのだが、
ハラノくん
イトーさん
「華の〜」シリーズ風
その原野くんが、夜オナニーとかする時に、あまりにかね子をつよくつよく愛するあまり、潜在してたPK※がでちゃつて、
あぁーかね子さん〜
雨ドイ
※PK…せんもん用ご
そいでもつて精子の一部が空をとんでかね子んちへいつて、ぐーぜんしっこをしてゐたかね子の膣にはひつたのだつたよ。
ぴゅーう
さて、そんなこんなで原野くんは、男子としての責任をとり
パシャ
はいチーズっ。
かね子と、はれて結婚したのであつた。

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝(マルカツ)PCエンジン 編集部
「新作ソフトプレゼント⑪」係行

あなたの希望する商品名は?	
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください
P.165のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。	
今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。	
住所 〒	
☎（　　）	性別　男・女
	年齢・学年　歳　年
氏名	職業（学校名）

●応募方法は40ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

このハガキの締切りは10月15日（消印有効）

●おてがみ&敵キャラデザイン募集コーナー

f 領主コマンド（国民に出す命令を自由に記入。領主はワクを赤ペンで囲んでください）	
e バトルロードの選択（1つの番号に○をつける）	1 2 3 4 5 6 7 8 9
c パーティナンバー&アイテム（3つの番号と、その下に持たせたいアイテム番号を記入）	メンバー / アイテム
d ギルドの選択（1つの番号を記入）	
b キャラクター名（カタカナ9文字以内）	
a プレイヤー氏名（カタカナ9文字以内）	

誌上ゲーム
「ファージアスの邪皇帝」参加ハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

記事名		記事名	
MARUKATSU電光石火	1	裏技的達人	16
〈特報〉R-TYPE	2	聖竜伝説モンビット	17
NEW SOFT TIMES	3	ワールドジョッキー	18
ニュートピアII	4	メイキング・オブ・ニュートピアII	19
マイト&マジック	5	天外余興II	20
ワールドサーキット	6	ソフトヒットチャート	21
マジカルチェイス	7	㊘桃太郎かわら版	22
タイムクルーズII	8	月刊アーケード専科	23
誌上ゲーム／ファージアスの邪皇帝	9	PC移植市況月報	24
コミック／ロードス島戦記	10	お毒味チャート	25
小説／Ga-Ryu(牙龍)	11	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	26
GMおっかけ最前線	12	NEW SOFT TIMES 延長戦	27
ゲームデザイナー養成講座	13	コラム／ゲーム業界裏のウラ	28
PCIA	14	タイムスケジュール	29
ごひいきネットワーク	15	付録／㊘スーパーCD-ROM²	30

●付録「㊘スーパーCD-ROM²」の感想を教えてください。

●新ハードについて、以下の質問に答えてください。

・現在CD-ROM²を持っている人で、スーパーシステムカードを
 1、発売されたらすぐに買う
 2、買いたい対応ソフトといっしょに買う
  買いたいソフト名(　　　　　　　　　　)
 3、買うかどうか決めていない
 4、買わない
  理由(　　　　　　　　　　)

・現在CD-ROM²を持っていない人で、スーパーCD-ROM²を
 1、発売されたらすぐに買う
 2、価格が決まったら検討する
 3、現行のCD-ROM²(とスーパーカード)を買うからいらない
 4、買わない
  理由(　　　　　　　　　　)

・DUOについて
 1、すでに買った
 2、買おうと思っている→(　)月ごろ
 3、買わない
  理由(　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

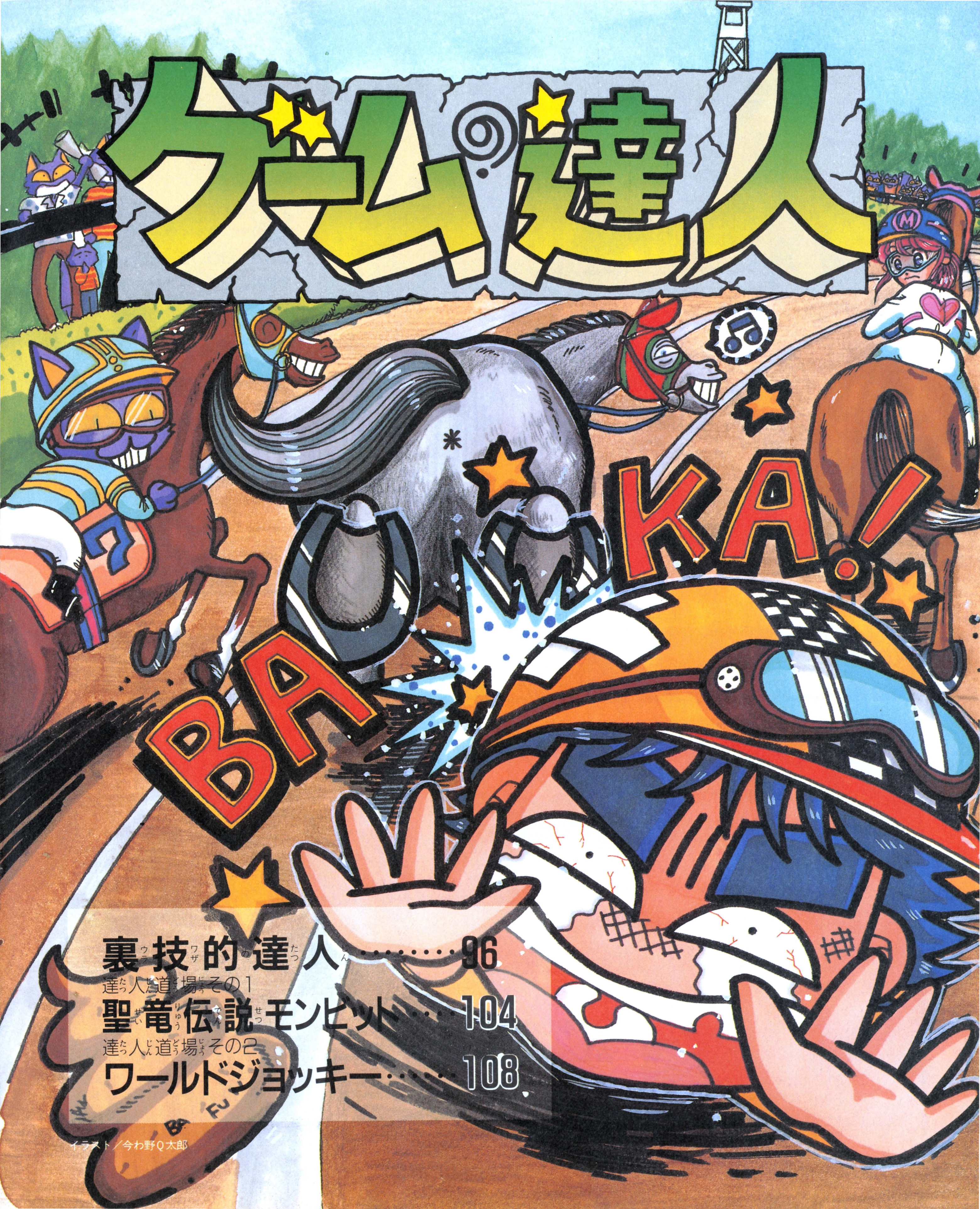
年齢・学年	歳　年	職業(学校名)	
性別	男・女		
住所	〒　☎(　　)		
氏名		ペンネーム	

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「ファージアスの邪皇帝⑥」係行

お手数ですが切手をお貼りください。

1 0 2 -

郵便はがき



イラスト／今わ野Q太郎

裏技的達人



台風一過!!日本晴れの裏技24本!!

今月は超大作『ヴァリスⅣ』の大技3本大紹介や、『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』裏技一気総まくりを始めとして、『パワーリーグ4』裏技4連発など、今話題の人気タイトルの大技がよりどりみどりの大にぎわいなのだ～～っ！

マークの見方

特上 3000MAC&5000円	松 2500MAC&4000円
竹 2000MAC&3000円	梅 1500MAC&2000円
草 1000MAC&1000円	おこぼれ技 雑草 500MAC&500円

超大作『ヴァリスⅣ』

レベルアップコマンドで向かうところ敵なしッ!!

特上 神奈川県　飯島信広くん

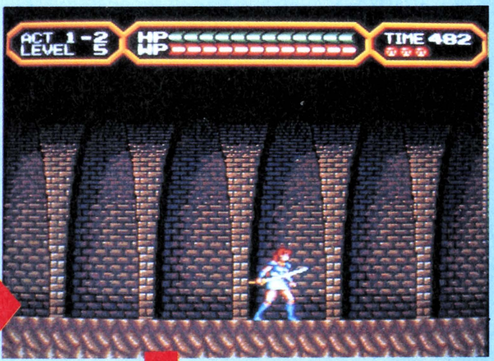
今月の「裏技的達人」は、『ヴァリスⅣ』の超大技特集から始めるぞッ！　まずはレベルアップコマンドから紹介しよう。ゲーム中にポーズをかけて、2Pのパッドでコマンドを入力した後にポーズを解除しよう。すると1レベルアップするぞ。しかも、ポーズ中にコマンドした回数だけレベルがアップするので、"1面のスタート直後ですでに最高レベル"、なんてこともできるぞ。ちなみに、コマンドを入力してレベルアップすると、体力が全快するので、ピンチのときに使えばレベルアップと体力回復ができて結構お得なのダ。



←あらかじめタップにパッドを接続しておこうね。

コマンド

2Pのパッドの右上とラン、Ⅰ、Ⅱを同時に押す



←コマンド入力後、ポーズを解除すればレベルアップ！　これだけ強けりゃ楽勝だね。



←ピ～ンチ！　こんなときはコマンド！



←体力全快ッ！　さあ先を急ごう！

特上 余裕でクリアした人はハードモードに挑戦だ！

埼玉県　古尾雅之くん



⬆タイトルでコマンド。コマンド入力前にタップ＆パッドを接続！

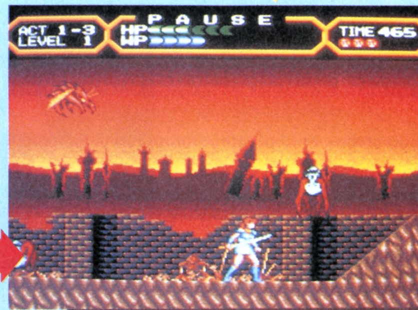
コマンド

2Pのパッドの
Ⅰと Ⅱを押しながら
ランを押す



⬆『ヴァリスIV』のタイトルロゴの下に「HARD」の表示が点滅したら、コマンド成功だっ！

これがウワサのハードモードだぜ！



⬅ハードモード、スタート。まだこの辺はムズくないけど。



➡どひ〜ッ、まわりを囲まれた！ 敵はカタくて手強いゾ。

お次は、対プロゲーマー仕様(？)の『ヴァリスIV』が楽しめる、ハードモードを紹介するぞ。前ページのレベルアップコマンド同様、マルチタップとパッドが2つ必要なので注意してね。で、かんじんのハードモードのやり方だけど、タイトル画面で2Pのパッドでコマンドを入力するんだ。するとタイトルに「HARD」と表示されるぞ。あとは1Pのパッドのランを押せば、超ムズの『ヴァリスIV』ハードモードが楽しめるぞ。ウデに自信のあるゲーマーは、ノーミスクリアをめざそうぜ！

大技3本大紹介!!

特上 究極(？)の裏ステージをキミはクリアできるか!?

茨城県　DAWNくん

『ヴァリスIV』に裏ステージが隠されていたぞ！ しかし、コマンドの1発や2発で裏ステージへ行けると思ったら大マチガイ！ 超ムズのハードモードをクリアしないと、裏ステージはプレイできないんだ。ハードモードクリアという苛酷な試練を乗り越えた者だけが楽しめる裏ステージ。はたしてキミは、裏ステージをプレイすることができるだろううか……。『ヴァリス』シリーズのファンなら、死んでもハードモードをクリアして、裏ステージに挑戦してほしい！



⬅ハードモードに設定してからゲームスタート！



➡ガルギアをやっつけるんだ、ズババババーン！



⬅ガルギアを倒せば裏ステージの始まり始まり〜。11面は『ヴァリスIII』のアノ超ムズステージがあるのだ。

10面

11面

『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』

上級者向け難易度のプロモードに挑戦しよう！

東京都　鬼強先生くん

タイトル画面で右のコマンドを入力しよう。赤かった「ファイヤープロレスリング」のタイトル文字が青くなって、難易度の高いプロモードが楽しめるぞ。このモードはとにかく敵(COM)が強い！　ナメてかかるとスグにやられちゃうぞ。



⬆タイトル画面でコマンドを入力。キャラ紹介のデモが始まる前に入力しよう。

コマンド

Ⅰを押しながら
右を2回、
左を1回、
下を5回、
上を1回
の順に押す



⬆タイトル文字が青くなればコマンド成功だ。相当やり込まないと、このモードはクリアできないゾ！

コンティニュー増加でチャンピオンをめざせ！

静岡県　石井孝一くん

「ヤツの攻略法がわかったぞ！　次のコンティニューでケリをつけてやる！」しかし、コンティニューはすべて使い果たしていた。画面にはゲームオーバーの文字が……(涙)。でも大丈夫！　ゲームオーバーの画面でコマンドすれば、コンティニューが増加するぞ。



⬆ワールドチャンピオンシリーズでゲームオーバーになったら……。

コマンド

Ⅱを押しながら
下を1回、
左を3回、
上を5回、
右を4回
の順に押す

コンティニュー増加



⬅コンティニューが3回増加されたぞ！　今度こそオレが勝つ！

おおッと、いきなりエンディングの登場だあッ！

東京都　5963くん

なんと、いきなりエンディング技が発見されたゾ！　やり方は例によって、タイトル画面でコマンドを入力するだけ。たった数秒のコマンド操作だけで、何の苦労もなくいきなりエンディングが拝めるのだ。これで感動がいつでも味わえる!?



⬆タイトル画面でコマンドを入力するんだッ！　早いとこ入力しちまえッ！

コマンド

ⅠとⅡを押しながら左を1回、
上を3回、
右を1回、
下を6回
の順に押す

エンディングだ〜！



⬅やっぱ…ねェ。実力で見てこそ価値のあるモノだと…思う。

裏技一気総まくり!!

4人の隠しレスラーが発見されたぞっ！

特上　秋田県　竹中豊くん

4人の強豪（隠しレスラー）が操作できるコマンドが発見されたので紹介するぞ。EXCITE SERIESと、ELIMINATION MATCHのレスラー選択時に、各レスラーごとの方向キーを押しながらコマンドを入力すると、登場だ。

操れる4人のレスラーはどれも個性的！　それぞれのレスラーに、ちゃ～んと必殺技や隠し技が用意されているぞ！　すでに他のレスラーを極めてしまった人は、この隠しレスラーをとことん研究して、極めてみてはいかがかな？

コマンド
〈EXCITE SERIES〉
セレクトと
各レスラーごとの
方向キーを押す

コマンド
〈ELIMINATION MATCH〉
Ⅱと
各レスラーごとの
方向キーを押す



＋上　RJ・フェイズ



＋下　カルロス・クラウザー



＋右　力王弾



＋左　グレート・パンサー

同じレスラーを選べるぞ！

松　岡山県　太田成示くん

⬇レスラーを選ぶときに、同じレスラーにカーソルを合わせてコマンドを入力！



コマンド
〈EXCITE SERIES〉
セレクトを押しながら選ぶ
〈ELIMINATION MATCH〉
Ⅱを押しながら選ぶ



⬆これで同じレスラー同士で対戦ができるってワケ。ちょっとヘンだけどね。

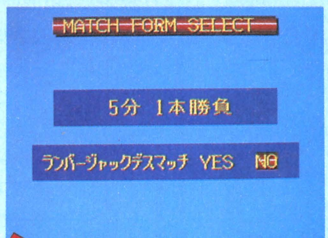
レスラーを選択するときにコマンドを入力すると、同じレスラーを選べるぞ。対戦プレイのときにこのコマンドを使って、同じレスラーで対戦すれば、どちらの実力が上かすぐにわかるぞ。もちろん対COM戦でもこのコマンドは使えるぞ。

ウォッチモードで観戦しよう

松　千葉県　ブラック谷村くん

COM同士の対戦を観戦できるウォッチモードのやり方を紹介しよう。EXCITE SERIESの1P VS 2Pか、1P 2P VS 3P 4Pでレスラーを選び、MATCH FORM SELECTの画面でコマンドを入力すればOKだ。

⬇ウォッチモードで、COMの技を見極めれば、勝利間違いなし！



コマンド
右とセレクト、Ⅱを押しながら
Ⅰを押す



『パワーリーグ4』裏技(ウラワザ)4連発(れんぱつ)！



隠し球場ベースアイランドでプレイボール！

埼玉県　石見健二郎くん

チームセレクトが終わってから球場をセレクトするときに、右のコマンドを入力すると、ベースアイランドという大きな球場がセレクトできるぞ。ベースアイランドの名の通り、ホームベースの形をした島の球場なのだ。

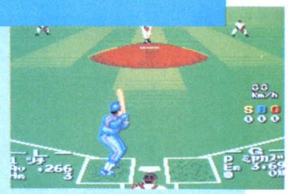


⬆球場セレクト時にコマンドを入力。こんなにいっぱい球場があるのに、隠し球場があるなんて…。

コマンド

セレクトを押しながらランを押す





⬆➡ベースアイランドだ！　水平線が見える球場なんて、本当にあるのかな⁉



実力だけがモノをいう、同チーム対戦コマンド！

岐阜県　木村夕輝くん

前作、前々作にも隠されていた同チーム対戦コマンドが、『4』にも隠されていたので紹介しよう。まずチームを選択し、次にコマンドを入力して同じチームにカーソルを合わせるんだ。これで同じチームと対戦できるぞ。



⬆げ、Lチームを取られた……。ちっくしょ～！　こんなときに、コマンドを入力すればOK！

コマンド

Ⅱを押しながらチームを選択する



⬇コマンドすると同じチームが選べる！



➡まったく同じチームで対戦すれば、どちらが強いかハッキリするぞ。



これぞバグパスワード！

長野県 ダレイオス10世くん

パスワード

パスワードに全部“オ”と入力する

⬇第131回戦のGチーム対Gチームの試合が始まる。



ペナントモードのコンティニューを選択して、上のパスワードを入力してみよう。Gチーム対Gチームの試合が始まるが……⁉



⬅メンバーを変えると、Hチームのオーダーが！



アナウンサーが眠る！

大分県　山口正明くん

試合終了後のスポーツニュースって、いいよね。なんとなくソレっぽくて。んで、ね、このスポーツニュースの画面で、何もしないで15分間じっと待とう。すると、アナウンサーのお姉さんが眠ってしまうんだ。



⬇ココで何もしないで、ジ～ッと待つ。



⬆試合終了後スポーツニュースが始まる。



コイツは…

特上

精霊戦士スプリガン

長野県　田中昭光くん

面セレクトでプレイしたい面から始めましょ！

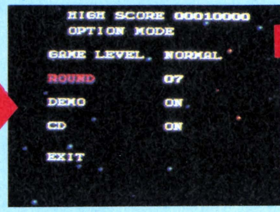
あるんじゃないか？と、いわれていた『スプリガン』の面セレクトが、ついに発見されましたッ！　タイトル画面でOPTIONにカーソルを合わせてコマンドすれば、１面から７面までの好きな面をセレクトできま〜す！



⬆カーソルをOPTIONから動かさないようにコマンドするんだ！

コマンド

上とセレクト、ラン、Ⅰを同時に押し続ける



⬆OPTION画面に〝ROUND〟という項目が増えればＯＫだ！



➡最終面だって選べちゃうんだ。

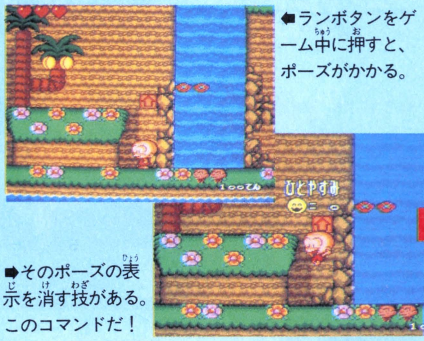
ケケ

PC原人2

新潟県　えへへへくん

ポーズ表示を消すことができるのだ！

『PC原人２』って、ポーズをかけるとアイテムの所持数といっしょに、ポーズの表示（ひとやすみ）が出るけど、この表示を消す裏技が発見されたんだ。やり方はカンタン、ポーズ中にコマンドを入力するだけでOKなのだ。



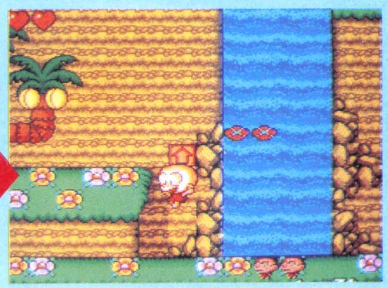
⬅ランボタンをゲーム中に押すと、ポーズがかかる。

➡そのポーズの表示を消す技がある。このコマンドだ！

コマンド

ⅠとⅡを押しながらセレクトを押す

⬇コマンド入力後、ポーズ表示が消えるハズだ。でも、ゲームにはな〜んの役にも立たないの。



梅

ヴァリスⅣ

こんなところに……!?

大阪府　森岡誠くん

ステージ１－３が始まってスグの背景に注目してみよう。なんと、帰ってきたウルトラマンと、グドン、ツインテールが戦っているじゃあ〜りませんか!!　しかし、なぜこんなところにウルトラマンがいるんだろう？　う〜ん、ナゾだ……。



⬅⬇ココだよ、ココ。ほら、よ〜く見ると、ウルトラマンと怪獣が２匹いるでしょ!?

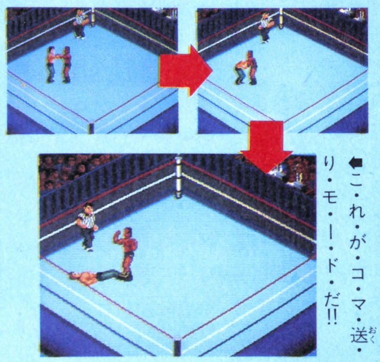
梅

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

コ・マ・送・り・モ・ー・ド

岐阜県　スガワラブンタくん

ゲーム中にセレクトを押してポーズをかけよう。その後、Ⅰボタンを押すと画面が少しだけ動き、Ⅰボタンを連打するとコマ送りのように見えるぞ。対COM戦ならともかく、２Ｐ対戦モードのときにこの技を使うと、ヒンシュクをかうので注意（笑）。



⬅こ・れ・が・コ・マ・送・り・モ・ー・ド・だ!!

特上

精霊戦士スプリガン

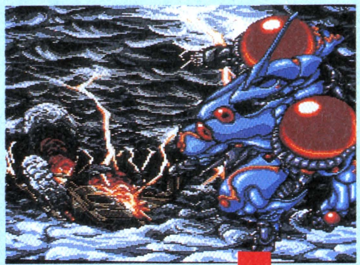
静岡県　星野和広くん

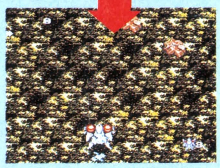
面クリアコマンドでニガ手な面をすっとばせ！



コマンド

右、左、右、左、
右、左、右、左、
Ⅱを6回押して、
左、Ⅰ、Ⅱを押
してポーズ解除





⬆たった数秒で！面クリアしてしまった！
➡2面スタート。またコマンドしちゃえっ！

いつでもドコでもすぐクリア！

ゲーム中にポーズをかけてからコマンドを入力してポーズを解除すると、その面をクリアしてしまう、面クリアコマンドが発見されたぞ。このコマンドがあれば、一番ムズかしいアンビリーバブルモードの最終面だって、楽勝でクリアできちゃうぞ。う〜ん、ナイスですねぇ。

ケケ

精霊戦士スプリガン

広島県　うぉーたぁくん

ちょっと反則!? ウォーターシールドで時間外労働

スコアアタックモードで、タイムアップ時に自機が持っている精霊球が「水」のみのとき、2分間がすぎてもウォーターシールドは画面内に残るんだ。うまくやれば画面がフェードアウトするまでに、かなりの点数を稼ぐことができるぞ。ちなみに、タイムアタックモードでもできるけど、まったく意味なし(笑)。



⬅まず「水」の精霊球を3つ取る。その後は一切精霊球を取らないこと！

➡タイムアップ！　しかし「水」の精霊球によるWシールドはまだ画面内に……。



⬅なんとボーナスキャラまで攻撃するとは……。

➡100000点！　タイムアップ後に、こんな高得点が入るなんて。

梅

はなたーかだか!?

北海道　横山由雄くん

1面から6面までのパスワードを一挙大公開！

ちょっとヘンテコ、だけどハードなSTG『はなたーかだか!?』の、ノーマルモードのパスワードを公開するぞ。1面から6面まで、それぞれのパスワードを入力して、好きな面から始めてくれ。いきなり6面からスタートするっていうのが、ゴーインでいいんじゃないかな(笑)。



⬆とっても見やすいパスワード入力画面。ショットが少し強くなってるぞ。

パスワード

1面	612489
2面	292494
3面	381724
4面	371844
5面	521746
6面	361533



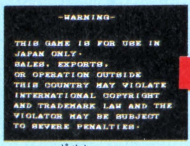


⬆3面。この面からムズかしくなる。
➡6面。ちょっとスパルタなんですけど。

1941
新潟県　ミトコンドリアくん

いろいろできちゃうコンフィグレーションモード！

電源投入直後（リセット直後でも可）の画面で、右のコマンドを入力すると、コンフィグレーションモードになるぞ。いろいろ設定を変えよう。



⬆この画面ですばやくコマンドを入力するんだ！

コマンド
連射をMAXにして Ⅱを押し続ける

➡ライフや難易度を設定できるぞ。





⬅自分好みの設定にしたらレッツプレイ！

ファイナルソルジャー
神奈川県　田島斉明くん

デモ画面で自機のセッティングをチェックしよう

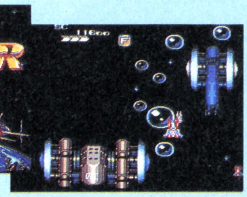
SET－UPモードで自機のショットを設定するときに、画面右側でショットのデモをやるけど、これじゃ少しわかりにくい。そこでショットを設定し終わったら、デモ画面に注目しよう。設定したショットでデモが始まるぞ。



⬅こんな風に設定したとする。そして……。

➡タイトルに戻ってしばらく待つんだ。





⬅選択したショットの効果がデモでも試せる。

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

サイレントモードだよ～ん
兵庫県　小川慎二くん

ゲーム中のBGMが一切なくなってしまうという、さびしいモードにトライしたいキミは、ポーズをかけてコマンドしよう。

コマンド
Ⅱを押してポーズを解除する

⬇効果音しか聞こえない、さびしい試合……。



ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

サウンドテストだよ～ん
東京都　パフェックくん

『ファイプロ２』の超燃えるサウンドが好きなときに聞けるコマンドが発見されたぞ。タイトル画面で方向キーの右下を押しながらセレクトを押すと、『ファイプロ２』のすべての曲が聞けるんだ！

⬇コマンドするごとに次の曲が聞けるんだ！



キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐに出そう！ 裏技のハガキ!!

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキ１枚にワザのやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先に送ってくれ。ＦＡＸでもＯＫだけど、番号は正確にね！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
㊖PCエンジン編集部 ウラワザ係 FAX(03)3221-9800

達人道場 その1



最終章オースランドまでイッキに攻略！

聖竜伝説 モンビット

ハドソン／発売中／¥6,500　RPG

最近ドラゴンの登場するゲームが増えてきたけど、育てるRPGといえばこのソフト。今回は、最終章のオースランドまでのポイントをまとめて紹介！　おまけにアイテムリストまでついているぞ!!

第4章 アメリランド ［氷雪地帯の内陸部に入り込め！］

アイスボンバ　このアイテムで氷山を壊すのだ

●アイスボンバはどこに？

シードラゴンになって、せっかく訪れたアメリーランドだけれど、氷山が壁になって肝心の内陸へ進めない。内陸に入るには、アイスボンバでトレークの村のそばにある氷山を壊す必要があるのだ。しかしこのアイテム、邪悪の者が持っているようだぞ。



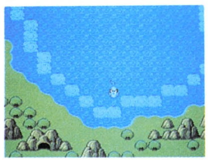
⬆海の上を自由に動きまわる、シードラゴン。

⬇海岸沿いの村々で、アイスボンバの情報を聞こう。



●海流の島へ潜入

⬇島の周りのたくさんの渦が、上陸を阻むのだ。



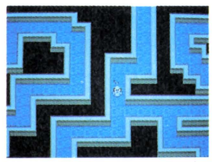


⬆キクージさんを救い出せば、島へ上陸できるぞ。

このワールドのほぼ中央にある、三日月型の島。この島に、海を支配する邪悪の者がいるのだ。名前をシーラミック。ただ、島の周りにはたくさんの海流があり、上陸することができない。どうやらキクージさんという人が、島に入る方法を知っているらしいが…。

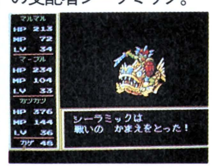
●シーラミックを倒せ！

島にうまく上陸しても、そこで出現する敵はかなり強力。十分な力をつけて島へ向かおう。また島は迷宮と化していて、その奥にシーラミックがいるぞ。こいつを倒すことができれば、アイスボンバが入手できて、アメリーランドの内陸へも入れるのだ。



⬆島の中はダンジョン。出現する敵も手強いぞ。

⬇魔海の騎士と名乗る、海の支配者シーラミック。



神火のランプ　こいつを持って邪王ブールの城へ

●村の英雄が仲間に!?

アメリーランドの内陸に入ると、いろんな事件が彼らモンビット族を待っているぞ。中でも、マランゼの村の勇者が彼らの仲間に加わることがあって、一時は4人パーティになる。そのうえ、吹雪から守ってくれる神火のランプも一緒に入手できるのだ。これは邪王ブール攻略には必要なアイテムで、コイツの得意な吹雪攻撃からパーティを守ってくれるのだ。入手したら、さっそく邪王ブールの居城へ向かおう。



⬆村の英雄は、実はおばあさん。少しの間だけ、仲間に加わるぞ。



⬅セイドン親子との対面。恩返しをしてくれるそうだ。



➡一面の雪の世界に、ポツンと立っているブールの城。

邪王5人衆 4人め　ブール

コイツの得意な攻撃は、吹雪。しかし、神火のランプを使えば、その効力をなくすことができるのだ。さすがにボスキャラだけあって、そのあとでも苦戦するだろうが、基本はマメに体力回復をさせること。



⬆氷の塊（？）で移動する、邪王ブールの居城の地下迷路。

⬇邪王ブールと対決！　神火のランプがあっても、油断は禁物だ。



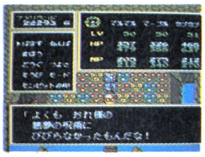
ブール攻略後 楽しいイベントが登場するぞ!

●ロールックの町で事件が…

邪王ブールが氷づけにしていた、ロールックの町。ブールを倒したあとは、平和が戻るはずだった。しかし数人の町の人が、どこかへ消えてしまったようなのだ。



⬅町長から、人々を捜し出すよう頼まれる。



➡犯人はこのアイスバク。2度戦うことになるぞ。

●町を解放したら…

町長の依頼通り、ロールックの町の人々を救い出すと、町は正常に戻って装備も新しいものが買えるぞ。おまけに、町の外にはレース場や曲芸団の小屋が登場するのだ。

⬇ここでは、動物たちのレースが楽しめるぞ。





⬆たったの50Gでマジックやいろんな曲芸を見せてくれる、楽しい小屋だ。

第5章 オースランド [邪帝ギールに一番近い大陸]

山脈 山脈を越えて大陸の南方へ

●いろんな町や村が魔の手に

オースランドの南西に、邪帝ギールの居城が建つ島がある。つまり、このオースランドはギールの庭のようなもので、その大陸にある町や村は荒らされていたり、人々が洗脳されていたりするのだ。



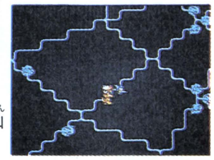
⬅邪帝ギールを神として崇め、信仰するベランの村。

●邪悪の者を倒しに洞窟へ

ベランの村の南東にある洞窟には、クモ魔道という邪悪の者がいる。コイツを倒せば石像が取り戻せるうえ、邪王ビングのいる大陸の南方へ行くことができるのだ。



⬅巨大なクモの化身が、このクモ魔道だ。



➡クモの糸を伝って、山脈を越えよう。

オーロラの鏡 ビング攻略には必要不可欠

●最後の邪王はすごい美女

邪帝ギールを信仰するベランの村を正常に戻すと、オーロラの鏡というアイテムがもらえる。これは邪王ビングと対決するには、必要不可欠なアイテムだぞ。

これを持ってビングの城へ行ってみると、なんと驚き！



➡石像を安置すると、城の中に入れるのだ。



➡正気に戻ったベランの村の人が、鏡をくれる。

最後の邪王は女だったのだ。しかも、美人のうえにやさしそうで、全然好戦的ではない。これで本当に邪王なのかな？



⬅これが邪王の城？草花が咲き乱れてるぞ。

邪王5人衆 最後の1人 ビング

その美しさで男たちの心を奪う魔女。主人公も危うく魅了されそうになったが、オーロラの鏡の効力がそれを防いでくれるのだ。そのあと、邪王ビングは真の姿を現すぞ。



⬅目から出す光線で、心を奪うのだ。



⬅ビングは戦闘中、2段変身するのだ。

これから先いよいよ 邪帝ギールと対決…

オースランドが平和を取り戻したら、大陸の南西に浮かぶ邪帝ギールの島へ向かおう。ただし、大神官の鎧と聖炎の剣がまだ主人公に装備されてない場合は、急いで見つけ出すようにしよう。これらの手がかりは、モンビットの遺跡の中にあるぞ。また基本的なことだけど、情報収集はしっかりと。行きづまるのは、どこかの情報が欠けているせいだぞ。

⬇スカイドラゴンになれば、世界中どこへでも行けるぞ。





➡ギールの城の結界は、どうやって消す？



⬅城の中は、比較にならないほど複雑。



⬆現れた邪帝ギール！ 強さもケタ違いで、邪王たちと同じ要領で戦っていては苦戦するぞ。

モンビット・ワールドのアイテムリスト

種類	名前	効果	買値	売値	入手場所
主人公 武器	旅のナイフ	攻撃力が７アップ。マーブルも装備可能。	40	20	ユーアランドのお店、その他
	短剣	攻撃力が12アップ。マーブルも装備可能。	100	50	ユーアランドのお店、その他
	木の弓	攻撃力が24アップする。	900	450	ユーアランドのお店、その他
	鉄の弓	攻撃力が36アップする。	2700	1350	シーアランドのお店、その他
	木のボーガン	攻撃力が50アップする。	4200	2100	ユーアランドのお店、その他
	鉄のボーガン	攻撃力が62アップする。	13000	6500	アメリランドのお店、その他
	鋼鉄のボーガン	攻撃力が85アップする。	55000	27500	オースランドのお店、その他
	石斧	攻撃力が18アップする。	220	110	ユーアランドのお店、その他
	鉄の斧	攻撃力が32アップ。会心の一撃がでやすい。	1800	900	カリアランドのお店、その他
	鋼鉄の斧	攻撃力が47アップする。	4000	2000	シーアランドのお店、その他
	ハンマー	攻撃力が22アップする。	560	280	ユーアランドのお店、その他
	オオハンマー	攻撃力が36アップする。	2200	1100	カリアランドのお店、その他
	強力ハンマー	攻撃力が56アップする。	7500	3750	アメリランドのお店、その他
	銅の剣	攻撃力が27アップする。	1400	700	ユーアランドのお店、その他
	鉄の剣	攻撃力が43アップする。	3500	1750	シーアランドのお店、その他
	鋼鉄の剣	攻撃力が65アップする。	15000	7500	アメリランドのお店、その他
	勇者の剣	攻撃力が83アップする。	45000	22500	オースランドのお店、その他
	メガロの剣	攻撃力が60アップする。		400	邪王ブールの城
	宝石の剣	攻撃力が15アップ。高く売れる。		10000	レース場、クモ魔道の洞窟
	伝説の剣	攻撃力が77アップ。会心の一撃がでやすい。		2300	アメリランド
	流星の剣	？			？
	無敵の剣	攻撃力が255アップする。			クモ魔道の洞窟
	聖炎の剣	攻撃力が125アップする。			オースランド
	大神官の剣	？			？
	太陽の剣	攻撃力105アップする。	65000	32500	オースランド
主人公 防具	旅人の服	防御力が６アップ。マーブルも装備可能。	50	25	ユーアランドのお店、その他
	丈夫な服	防御力が10アップ。マーブルも装備可能。	120	60	ユーアランドのお店、その他
	皮の鎧	防御力が20アップする。	550	225	ユーアランドのお店、その他
	銅の鎧	防御力が30アップする。	1300	650	カリアランドのお店、その他
	鉄の鎧	防御力が45アップする。	3300	1650	シーアランドのお店、その他
	鋼鉄の鎧	防御力が60アップする。	20000	10000	アメリランドのお店、その他
	剛力の鎧	防御力が62アップする。		200	邪王ブールの城
	黄金の鎧	防御力が70アップする。	26000	13000	オースランドのお店
	勇者の鎧	防御力が83アップする。	55000	22500	オースランドのお店
	暗黒の鎧	？			？
	大神官の鎧	防御力が100アップ。魔法攻撃にも強い。			オースランド
	旅の帽子	防御力が２アップ。マーブルも装備可能。	30	15	ユーアランドのお店、その他
	皮の兜	防御力が６アップする。	150	75	ユーアランドのお店、その他
	鉄の兜	防御力が12アップする。	2200	1100	シーアランドのお店、その他
	鉄仮面	防御力が20アップする。	4400	2200	アメリランドのお店、その他
	ちえの兜	？			？
	ライガの仮面	？			？
	変なお面	防御力が30アップする。			モアイの島
	勇気の兜	？			？
	大神官の兜	防御力が50アップする。			？
	覇者の鉄仮面	防御力が100アップする。			アメリーランド
	皮の盾	防御力が９アップする。	200	100	ユーアランドのお店、その他
	銅の盾	防御力が17アップする。	700	350	カリアランドのお店、その他
	メガロの盾	？			？
	鉄の盾	防御力が27アップする。	2500	1250	カリアランドのお店、その他
	ベナマスの盾	防御力が30アップ。毒攻撃に強い。		100	黒い森
	鋼鉄の盾	防御力が35アップする。	11200	5600	アメリランドのお店、その他
	雷鳴の盾	防御力が38アップする。		300	海流の島
	正義の盾	防御力が45アップする。	12000	6000	アメリーランドのお店、その他
	勇者の盾	防御力が55アップする。	25000	12500	アメリランドのお店、その他
	笑いの盾	防御力が60アップする。			邪王ブールの城
	輝きの盾	防御力が68アップする。	40000	20000	オースランドのお店、その他
	大神官の盾	防御力が100アップする。			？
	旅のマント	すばやさが５アップする。	70	35	ユーアランドのお店、その他
	戦士のマント	すばやさが10アップ。ギ酸攻撃に強い。		15	ユーアランド
	丈夫なマント	すばやさが18アップする。	650	325	ユーアランドのお店、その他
	隼のマント	すばやさが22アップする。		180	邪王バーブの城
	陽炎のマント	すばやさが35アップする。		400	海流の島
	キュラマント	すばやさが40アップする。			ギャダの洞窟、その他
	毛皮のマント	すばやさが40アップ。魔法攻撃に強い。	3500	1750	アメリランドのお店、その他
	覇邪のマント	？			？
	大神官のマント	すばやさが50アップ。魔法攻撃に強い。			雪男の洞窟

※武器・防具にはどうぐコマンドで、特殊効果が使えるものもあります。

マーブル

種類	名前	効果	買値	売値	入手場所
武器(ぶき)	水晶のナイフ	攻撃力が30アップする。	1800	900	アメリランドのお店、その他
	星のナイフ	攻撃力が41アップする。	3000	1500	アメリランドのお店、その他
	ブーメラン	攻撃力が22アップ。連続攻撃ができる。	4500	2250	アメリランドのお店、その他
	隼ブーメラン	攻撃力が40アップ。連続攻撃ができる。	35000	17500	アメリランドのお店、その他
	チャクラム	攻撃力が62アップする。	9000	4500	アメリランドのお店、その他
	風チャクラム	攻撃力が110アップする。	50000	25000	オースランドのお店、その他
	皮のムチ	攻撃力が52アップする。	5500	2750	アメリランドのお店、その他
	トゲのムチ	攻撃力が60アップする。	14000	7000	アメリランドのお店、その他
	流星のムチ	攻撃力が85アップ。連続攻撃ができる。	45000	22500	オースランドのお店、その他
	回復の杖	攻撃力が45アップする。		360	海流の島
	招きの杖	攻撃力が50アップする。			ゴーザミックの洞窟
	愛の杖	?			?
	幻夢の杖	攻撃力が105アップする。		5000	邪王ビングの城
	光の杖	攻撃力が140アップする。			ストークのほこら
防具(ぼうぐ)	翼のドレス	防御力を42アップする。	6000	3000	アメリランドのお店、その他
	きぬのローブ	防御力を55アップする。	16000	8000	アメリランドのお店、その他
	霧のローブ	防御力を70アップする。	27000	13500	アメリランドのお店、その他
	魔法のローブ	防御力を85アップ。魔法攻撃に強い。		500	邪王ビングの城
	光のローブ	防御力を95アップ。魔法攻撃に強い。			邪帝ギールの城
	白いリボン	防御力を15アップする。	800	400	アメリランドのお店、その他
	星の髪飾り	防御力を20アップする。	1200	600	アメリランドのお店、その他
	月のベール	防御力を26アップする。	2000	1000	アメリランドのお店、その他
	水晶の王冠	防御力を32アップする。		500	海流の島
	光の王冠	防御力を45アップする。			?
	星の盾	防御力を37アップする。	5000	2500	アメリランドのお店、その他
	三日月の盾	防御力を45アップする。	8000	4000	アメリランドのお店、その他
	満月の盾	防御力を60アップする。	35000	17500	オースランドのお店、その他
	光の盾	防御力を56アップする。			?
	月光の盾	防御力を65アップする。			?
	王女の首飾り	すばやさが10アップ。主人公と交信が可能。			初めから装備している
	幻想の首飾り	すばやさが20アップする。		300	ユートピア
	魅惑の首飾り	すばやさが30アップする。		500	邪王ブールの城
	光の首飾り	すばやさが45アップする。魔法攻撃に強い。			クモ魔道の洞窟

道具(どうぐ)

名前	効果	買値	売値	入手場所
当り券	レース場で宝箱選びができる券。			レース場
おしゃぶり	ベビードラゴンの泣き防止用アイテム。	45	22	ユーアランドのお店
木の人形	敵からの攻撃を一手に引き受けてくれる。		3000	レース場、その他
元気のコケ	HPが25前後回復できる。	10	5	ユーアランドのお店、その他
幸運の玉	仲間全員の攻撃が、ずっと空振りする。			オースランド
氷のテント	雪上で使うと仲間全員のHP･MPがフル。	10000	5000	アメリランドのお店
壊れたやかん	効果なし。売るだけのアイテム。		8	オースランド
シビレの粉	前列の敵をしびれさせる。		50	ユーアランドのお店、その他
真実の玉	ユートピアの真実の姿を映し出す玉。			ユーアランド
聖なる原石	聖なる武器を作ってもらうための石。			オースランド
精霊の水	ベランの村を正常に戻す。			オースランド
大元気のコケ	HPが70前後回復できる。	60	30	ユーアランドのお店、その他
ダンダの輪	ダンジョンから一瞬で外に出られる。	40	20	ユーアランドのお店、その他
超元気のコケ	HPが160前後回復できる		150	アメリランド、その他
つぶれたナベ	効果なし。売るだけのアイテム。		7	オースランド
天使の矢	?			?
ドクトリ草	毒・マヒ・しびれを完治させる。	30	15	ユーアランドのお店、その他
ドーラの実	ドラゴンのステータスが3アップ。			カリアランド、その他
ドラゴナッツ	ドラゴンのステータスが5アップ。			アメリランド
泥人形	木の人形の強力版。		1000	レース場、その他
ナップル弾	後列の敵に対し100前後のダメージを与える。	800	400	シーアランドのお店、その他
ハレツキノコ	敵全員に50のダメージを与える。	300	150	カリアランドのお店、その他
復活の像	仲間全員をHP･MPフルにして復活させる。		30	真珠の女王の城
復活の星砂	仲間1人をHP･MPフルにして復活させる。		15	オースランド
フープの玉	町や村へ何度でも瞬間移動ができる。	3000	1500	アメリランド、海流の島
フープの輪	町や村へ一度だけ瞬間移動ができる。	60	30	ユーアランドのお店、その他
ぼろいかさ	効果なし。売るだけのアイテム。		3	オースランド
まねきの粉	遠くの敵をおびきよせる。	35	17	カリアランドのお店、その他
魔法のダイス	敵に、出た目の掛けあわせた数のダメージ。		30	ユーアランド
マホンの実	ＭＰが完全回復できる。			マホンの島
ミルク	ベビードラゴンの泣き防止用アイテム。	16	8	ユーアランドのお店
汚れた石	洗い屋に出すとダイヤになる。			シーアランド、その他
汚れたツボ	洗い屋に出すと金のツボになる			シーアランド、その他
汚れたドレス	洗い屋に出すと美しいドレスになる。			アメリランド
汚れた宝石	洗い屋に出すとガラスになる。			アメリランド
竜のウロコ	その戦闘の間、仲間1人の防御力が2倍。	5000	2500	オースランドのお店、その他
竜のキバ	その戦闘の間、仲間1人の力が2倍。	3500	1750	オースランドのお店、その他
竜のツメ	その戦闘の間、仲間1人のすばやさが2倍。	2000	1000	オースランドのお店、その他

※道具の名前の並び方はアイウエオ順です。

達人道場その2

現役馬券師による攻略でいっ！

ワールドジョッキー

ナムコ／発売中／¥5,800　SPG　2M



先月号の基本テクに続いて、今回は確実に（？）天皇賞に出走するための達人テクを紹介しよう。ちょっとむずかしいかもしれないけど、がんばってね。

目標3億5,000万！天皇賞へまっしぐら!!

ホースプレイモードは、全16戦で争われる。でもレースは全部で27もある。えっ、計算が合わないって？じゃ、そのへんを詳しく説明しよう。レースは、「クラス」というランクによって分けられている。そして各クラスには、出走するための条件があって、それを満たせば上のクラスに進めるんだ。その条件というのは、獲得した総賞金額。右の表に各クラスの賞金額と出走条件をまとめてあるので参考にしてほしい。

GⅠ（Gはグレード。格という意味）の出走条件は総獲得賞金額が、3億5,000万円以上。そして天皇賞はGⅠの最終6レースめだ。つまり天皇賞に出走するためには、10レースで3億5,000万円を稼がないとダメ。だから、早く上のクラスに上がって、がっぽり稼ぐことが必要なんだ。

	1着	2着	3着	レコード	出走条件
新馬戦	300万	200万	100万	100万	
未勝利戦	400万	300万	200万	100万	未勝利
500万下	600万	400万	300万	300万	500万未満
1,000万下	1,000万	500万	400万	500万	1,000万未満
2,000万下	1,500万	700万	500万	700万	2,000万未満
GⅢ（全8レース）	3,000万	1,000万	800万	1,500万	2,000万以上
GⅡ（全8レース）	5,000万	2,000万	1,500万	2,500万	8,000万以上
GⅠ（全6レース）	8,000万	3,000万	2,500万	4,000万	3億5,000万以上

この10戦で稼ごう

1. 新馬戦（レコード勝ち）
2. 500万下
3. 2,000万下
4. タナボタショウ（GⅢ）
5. クリスタルステークス（GⅢ）
6. ナムコカップ（GⅡ）
7. ワッカナイキネン（GⅡ）
8. ロイヤルステークス（GⅡ）
9. キサラギショウ（GⅡ）
10. ナルトキネン（GⅡ）

左の表は、天皇賞出走のためのステップとなる10戦の一例。全勝した場合の総獲得賞金額を計算してみると、3億3,500万円。GⅠ出走にはまだ1,500万円たりない。つまりどうすればいいかというと、たりない分はレコード勝ちで稼ぐのだ。もし、どこかのレースで2着以下で負けた場合もレコード勝ちで穴うめしよう。天皇賞への道はきびしいのだ。



⬅すべてレコード勝ちなら、8戦めでGⅠ出走権獲得だ。エクスプレスなら可能だぞ。



➡体力は使い切ってしまってもいいから、ひたすらレコード勝ちを狙っていこう。それが通だ。

アイテムを取って愛馬を100万馬力にしよう

1 スピード派orスタミナ派

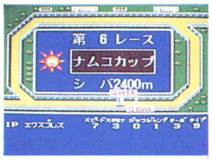
馬のパラメータで最も重要なのは、スピードとスタミナだが、それぞれを代表する馬について見てみよう。

エクスプレス　スピード代表

その名のとおり、とにかく速い。GⅢまでなら、楽にレコード勝ちだ。しかし問題はスタミナの初期値が0であること。GⅡまでには少なくとも3以上にはしておきたい。ただし、スピード9・スタミナ2でも天皇賞にいくことができたので、スピードの数値によっては、弱点のスタミナをある程度カバーできるようだ。天皇賞を狙いやすいが、リタイアも多い馬だ。



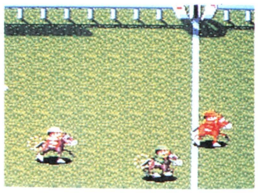
➡エクスプレスを使うと、レコード勝ちの雨あられだ。



⬅このナムコカップまでには、スタミナを3以上にしよう。

アイアンホース　スタミナ代表

スタミナとガッツの数値が高く、体力に関しては問題ない。でも、スタミナだけでは、勝てないのも確かだ。とにかくゴール前は不安だらけで安心できない。エクスプレスに比べてレコード勝ちが狙いにくく、負けたあとの挽回もつらい。しかし、スピードしだいではかなり強くなる。



⬅ゴール前はひやひや。スリルいっぱいの馬だ。



⬅スピードがこのぐらい上がれば強いぞ。

2 クラス別ライン取り

アイテムの出現場所や種類には、クラスによって何通りかのパターンがある。重要アイテムのスピードとスタミナを取りやすいラインを紹介だ。

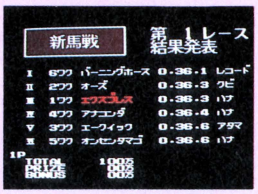
新馬戦～500万下

ここはインコースを走って、スピードかスタミナが出るまでリセットを繰り返そう。最初だからって、おろそかにはできない。

気に入らないときはリセット！



⬆ここにスピードかスタミナが出るまでリセットを繰り返そう。



⬆こんなことになったら即リセットだ。めったにならないけど。

1,000万下～GⅢ

おすすめのアイテム出現パターンは、アウトにスピード・センターにスタミナのパターン。出る確率は高くないが、アウトにはスピードかスタミナが出ることが多いので、狙ってみても損はないだろう。

センターのアイテムを取ったあとは、他の馬に遅れをとらないようにすばやくインに入るのもポイント。



➡アウトコースにスピードが出て……。



⬆センターにスタミナが出る。このパターンが出たら、ラッキー。

GⅡ～GⅠ

馬の体力を消耗させないためになるべくインを走ろう。1～2コーナーで、インにスピードとスタミナが連続して出るおいしいパターン(めったに出ないけど)がある。出たら幸せ者だ。



⬆体力に余裕があるうちは、?マークを取らないように。



⬇他の馬から離れて走ろう。むだな体力は消耗するな。

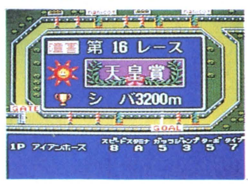
㊙3分競馬クリニック

?マークを取ると、いつも体力が減ってしまい、呪われているとしか思えません。何かいい方法はないでしょうか。

（府中市　リタイアの常連君）

約1周を走るGⅡに限っていうと、最もBESTな方法は、?マークを取らないこと。スピードの数値にもよるけど、スタミナが3以上なら、GⅡでは体力を回復しなくても、ぎりぎり完走できるよ。そのためには、うまくペース配分したり、他の馬に接触しないように馬をいたわって走ることが必要なんだ。

テクがついたら、あとは運頼み。とにかく何度も根気よくプレイすれば、道は開ける。



⬅この鬼のようなパラメータなら、超強い。

キミはもう遊んだ？

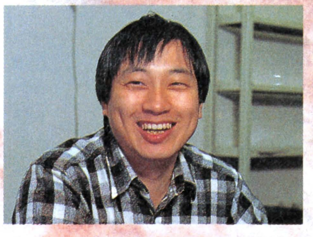
ニュートピアIIのできるまで

メイキング オブ NEUTOPIA II

ゲームづくりの舞台裏、その企画書作成から完成までを、当のゲームデザイナー自身が明かしていく、常識ハズレのこのコラムも、いよいよ今回で最終回。できれば、キミの感想を聞かせてくれるとうれしいな。

ハドソン／発売中／¥7,200　A·RPG　6M　B·U

筆者紹介



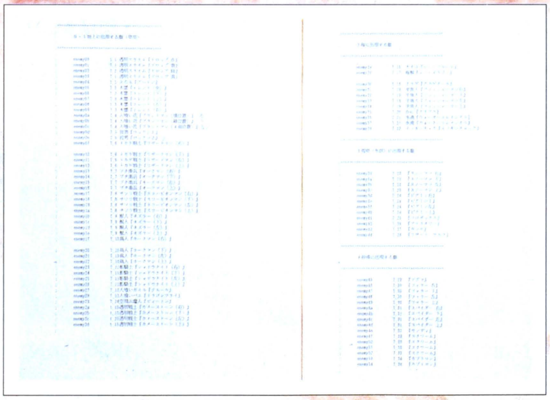
(株)ハドソン企画開発本部　ゲームデザイナー

藤原茂樹

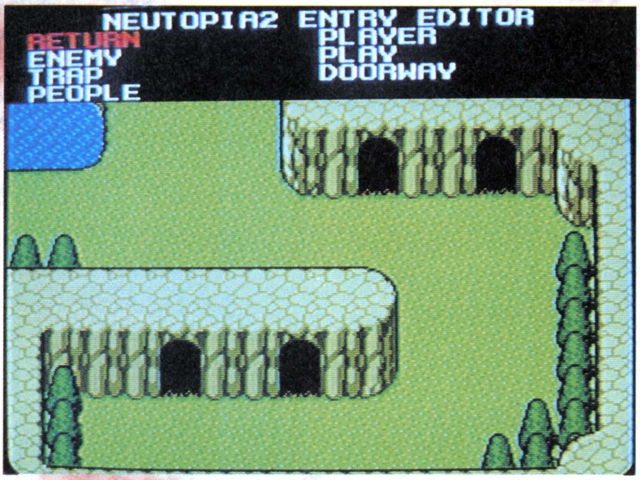
昭和34年、大阪生まれ。某アーケードメーカーでヒット作（たとえばビルを上るアレとか）を多数開発した後、縁あってハドソンに入社。厳しいゲームソフト企画開発現場の第一線で、指揮をとる。

最終回　敵のエントリーとサウンド仕様の作成

こんにちは、ハドソンのゲームデザイナー藤原です。開発と同時進行でお話を進めてきたこの連載も、いよいよ最終回です。今回は、ゲームデザイナーのセンスが一番現れる部分である「敵のエントリーとサウンドの仕様の作成」について、『ニュートピアII』で作成したエントリーツールの説明を交えて、読者のみなさんにわかりやすく説明していきたいと思います。敵のエントリーの仕方によって、そのゲームのもつ難易度が変わり、ゲームの印象がかなり異なったものになってきます。たとえると映画や本でいう編集作業と理解してもらえるといいと思います。また、サウンドの仕様の作成は、実際には、もっと以前に作業を進行させておかなければならない工程なのですが、連載の流れの都合上、最後にお話する形を取っています。特に今回は最終回ということで、デバッグからマスターアップまでの説明を付加していますので、完成までの流れが、みなさんに御理解いただけると思います。



⬅左にあるのが敵のエントリーの番号表で、右にあるのがトラップ（仕掛け）のエントリー番号表です。



⬆『ニュートピアII』エントリーエディター（ツール）のメニュー画面。

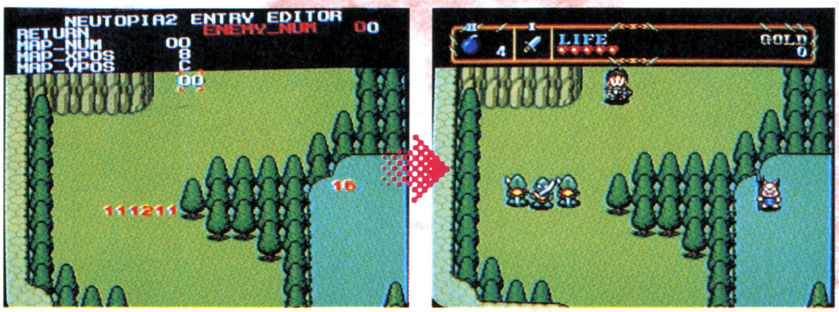
敵のエントリーのツールの仕様作成をする

敵のエントリーとは、マップ上に敵を配置することですが、どのような方法で配置するか、また配置したデータをどのような形で受け渡しをするのか、効率を考えた上で、プログラマーと綿密な打ち合わせをします。そして私の仕様をもとにエントリーツールの作成に入ります。いつもは配置のデータを作る時、紙にデータを書き、コンピュータに入力していきます。しかし、入力間違いが多く、難易度調整にも時間がかかるため、モニター上に敵などの配置ができて、即、遊べるエントリーツールを作成し、効率アップしています。

エントリーのデータは、敵の配置、トラップの配置、人物の配置、出入口の配置などに大別して、エントリー番号を作成し、表のようにまとめ上げ、それをもとに左にあるエントリーツールを使用して、配置の作業に入っていきます。

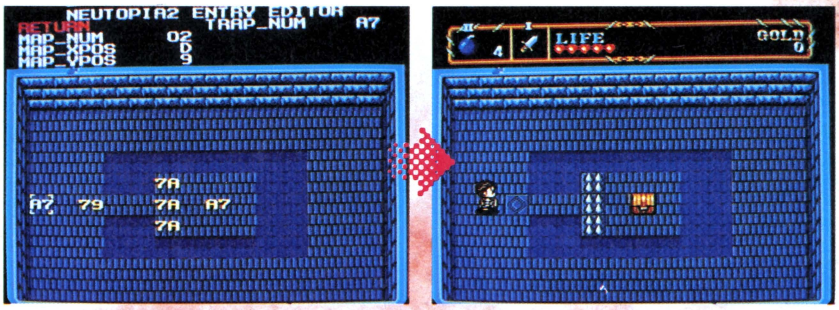
完成したツールを使用して敵を配置する

敵を配置する



まず、敵の配置から始めます。左の画面がツールの画面で、右が配置後の画面です。左を見てください。MAP－NUMで配置したいマップ画面を選択し、カーソルを移動し、XYの座標を決定し、敵の番号を配置していきます。最後のカーソルの位置がプレイヤーの位置になります。

トラップ(仕掛け)を配置する



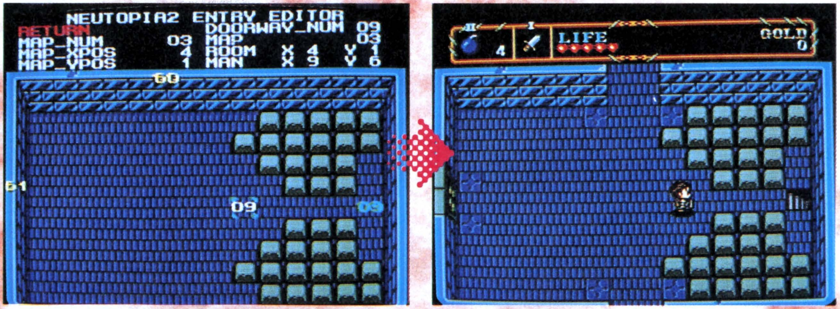
次に迷宮の中などにあるトラップ(仕掛け)の配置をします。敵と同様、マップの画面選択、XYの座標を決定し、トラップ番号を配置します。左を見てください。79が床スイッチで、7Aが回転床です。プレイヤーが床スイッチに触れることにより床が回転します。

人物を配置する



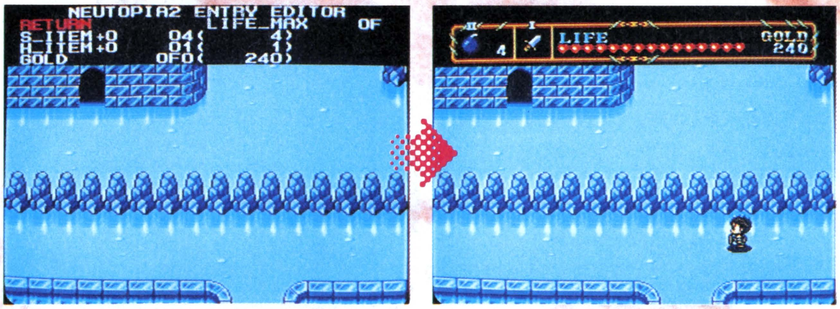
洞窟の中や家の中の部屋にメッセージを言う人物を配置します。敵やトラップと同様、マップ画面の選択、XY座標の決定をし、人物の番号を配置します。左を見てください。04が武器屋で、F0が爆弾になります。このように、部屋に対して人物や小物を配置していきます。

出入口を配置する



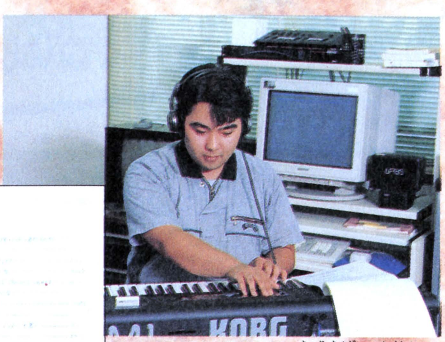
村や家の出入口を配置します。出入口の場合、今までと異なるのは、マップ画面とXYの座標を入口と出口を別々に配置指定しなければなりません。左を見てください。60が出入口で61が扉です。09が下り階段です。09に対応した出入口を配置すると1つの出入口が完成です。

プレイヤーの状態を決定する



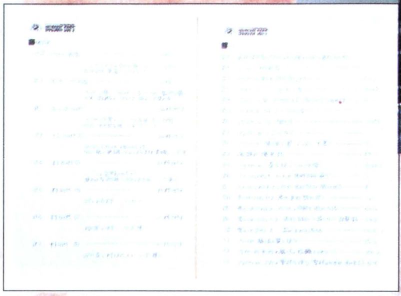
すべての配置が決定されると、ゲームバランスをとるために、配置が完了した場所でのプレイヤーの状態を設定します。セレクトアイテム、ホールドアイテム、ゴールド、ライフなどを任意のレベルに設定し、実際にプレイして、ゲームの難易度を調整し配置の作業を繰り返していきます。

サウンドの仕様を決定、作成する



サウンドの仕様作成は、実際の開発の作業工程の中では、マップフィールド画面が完成し、プレイヤーの基本移動が完成する段階で、サウンドの仕様決定が行われます。サウンドの仕様には主にBGM（楽曲）とSE（効果音）の２つの部分に大別して、仕様書が作成されます。『ニュートピアII』の場合はHuカードですのでそんなに複雑ではないですが、これがCD-ROMになると、CDの生音やPSGなどの大別もしてサウンド仕様を作成しなければなりません。

BGMにはMの番号を、SEにはSの番号を付けて曲出しをしていきます。BGMの場合は、たとえばM－0ゲームタイトル：前作のタイトルバックをモチーフに、より壮大な曲（16秒）、といった具合に曲番号、作ってもらいたい曲のイメージ、時間数を書いていきます。プレイヤーの剣を振る音など効果音の場合にも同様です。このようにサウンドの仕様をまとめていきます。



⬆ゲームデザイナーの無理難題の注文に応じてサウンドの仕様書に従って１曲１曲、音作りがされていく。
⬅仕様書にはＢＧＭとＳＥに分かれ、曲番号、イメージ、時間数が書かれています。



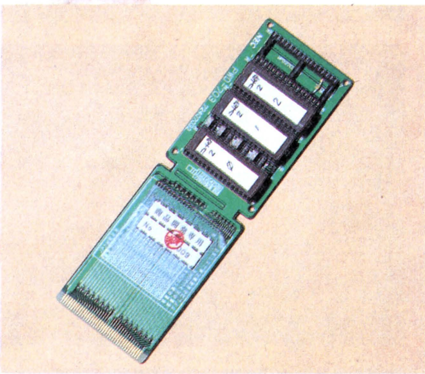
デバッグをする

ゲームの中に音が入ると、ゲームの世界観が一段と膨らんできます。こうしてゲームのプロトタイプ（試作品）が完成します。このプロトタイプは当然のごとくすべてのセクションのデータが入っただけで、ゲームバランスはとれていません。メッセージの間違いも多く含まれています。まず、これをプロジェクトチーム内でプレイして、キャラの配置やメッセージを１つ１つ直していきます。難易度調整も行い、少しずつゲームバランスのとれた完成されたゲームへと近づけていきます。この作業をチューニングといいます。チューニング作業が終了すれば、デバッグという作業に入ります。

左にある写真がデバッグ作業の風景なのですが、チューニングが終わったものをROM化し、一般に市販されているPCエンジンで、ゲームの内容を知らない数人がプレイします。そして、プログラムのミスやチューニングの見落としを見つけるバグ出しをします。

ついに『ニュートピアII』マスターアップ

こうして、すべてのバグ出しが完了しROM化されたものが右の写真です。プロジェクトチームとしての最後の作業『ニュートピアII』マスターアップとなるわけです。このマスターROMが工場に入り、Huカードとして市場に並び、読者の皆さんの手に届くわけです。ここで少し余談ですが、本誌にもよく裏技が掲載されてますが、これはデバッグの作業の中で見落とされたものが読者に発見されたものです。開発者が故意に隠しとして遊びで残す場合もありますが、冷や汗ものなのです。



⬆ゲームプログラムのファイルをＲＯＭ化して基盤に入れた状態の『ニュートピアII』のマスター。

おたより募集

『ニュートピアII』を遊んでみて、いかがでしたか？　このコラムを読み終えての、キミの感想は？　ゲームづくりに関して、キミが藤原さんに聞いてほしいと思うことは？　質問、意見、感想などをお寄せください。抽選で10名に「天の声バンク」をプレゼント。あて先：〒102 千代田区九段南４－７－16 市ヶ谷ＫＴビル ㈱ＰＣエンジン編集部 ニュートピアII係へ10/10まで。



最後に今回のゲームづくりについてまとめてみます

企画書とゲームシステムの作成

第1回

「メイキング〜」と題して連載を始めた第1回めで皆さんにご理解いただきたかったのは、自分の作りたいゲームアイデアを第三者の人たちにわかってもらうために、いかにして順序よく企画書にまとめていくかを説明しました。実際どんなゲームを作るかの意志表示のためにアイデアやゲーム内容をわかりやすいように絵や図でまとめたのが企画書です。この企画書作りからゲームソフトの制作が始まるといっても過言でなく、それだけに重要な作業です。そしてゲームの基礎であるゲームシステムを決定していきます。





プレイヤーの攻撃パターンの作成

第2回

第2回めの連載では、プレイヤーの基本動作である操作部の設定について説明しました。アクションRPGにおけるゲームのバトルの基本の設定である、武器、魔法、アイテムがプレイヤーの攻撃パターンの要素となり、その要素が多彩か、面白いか、でゲーム性が高まります。いかにプレイヤーがいろいろな攻撃方法を持っているか、攻撃方法がそれぞれ最適の場所で、最大の効果が得られるか、をゲームの中にバランスよく盛り込むかで決まります。プレイヤーの攻撃パターンはゲームのウリの決め手となります。





シナリオの構築とフィールドマップの作成

第3回

第3回めの連載では、RPGの基本であるシナリオを、数種類のイベントを設定することで、1つのシナリオにまとめるという手法を説明しました。『ニュートピアII』では、各フィールドにイベントがあり、イベントをクリアするためのアイテムが迷宮に隠され、それを探すことがシナリオの主軸になります。シナリオと並行してマップフィールドの作成をします。アクションRPGの場合、実際に敵が動き回り、バトルが繰り返されるので、スペースを考慮した上でレイアウトしなければ遊びにくいゲームになります。





敵のデザインとアルゴリズムの作成

第4回

第4回めの連載では、敵のデザインの仕方やアルゴリズムについてお話しました。アクションRPGである場合、敵の動きや性格は不可欠です。敵の出現する背景のデザインに合わせて違和感がないように敵キャラクターをデザインし、デザインから敵の性格付けをしていきます。出現位置や移動スピード、当たり判定など、速いか遅いか、大きいか小さいか、細部にわたって詰め、プレイして不満の残らない敵に調整します。ゲームデザイナーのセンスと経験が大きく作用し、工程の中で最も面白い作業の1つだと思います。





ご愛読ありがとうございました まとめ

今までのゲームの紹介とは違った方法でゲームを読者の皆さんに紹介しようとして始めた「メイキング　オブ　ニュートピアII」も今回で最終回となってしまいました。できるだけ嘘のないように開発に並行して、実際に使用した企画書や仕様書を交えながら、お話したつもりです。開発現場の息づかいが感じとれましたか？　ゲーム作りの面白さがわかりましたか？

この連載が、これからゲームデザインに進もうとする人たちに少しでも参考になれば光栄です。近い将来、読者の皆さんがゲームデザインしたものが1つの作品となり、私なんかが考えもつかない商品として登場することを楽しみにしています。私も次回作に向けてガンバリます。また機会がありましたら、ゲームについて書きたいと思います。では、さようなら！



お疲れさまでした!!『ニュートピアII』プロジェクトチームの皆さん！



LORD OF WARS

©1991 SystemSoft

Role Playing・Simulation WAR GAME

※この商品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※写真・イラストと商品は多少異なることがあります。

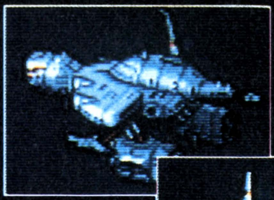
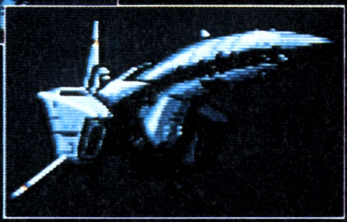
11月下旬発売予定
予定価格6,800円
(消費税は含まれておりません)

SystemSoft
株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-3
営業部専用電話 092-752-5256

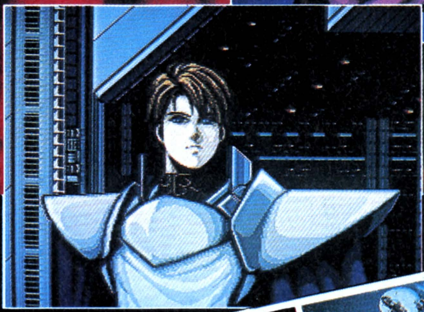
PCエンジン CD-ROMシステム

シミュレーションの新しい常識で綴る、遥かなる星間興亡史。

CD-ROM²の世界がさらにエキサイティングになる！


巨大な渦状を呈し、誇らしげに光り輝く大銀河「シュヴァルツシルト」。その辺境に十数個からなる「ソマリ」という名の星系があった。あるとき、星系西部の二つの国が希少金属の発掘権をめぐって武力衝突を起こした。平和解決に向けて、とある国王が仲介に入ることを表明、和平への準備が着々と進められていた。しかし、その国王を一発の凶弾が襲った。突然、国王を失った臣民達の国はオーラクルムという。国王亡き後、その遺志を継げる唯一の人物である皇太子の元へ、迎えの船が出発した。

SFスペースファンタジー

SCENARIO SIMULATION GAME

シナリオシミュレーションゲーム

Super Schwarzschild

シュヴァルツシルト

12月6日発売・¥7,800



■感動のオープニングアニメーション

SLGの常識が変る「シナリオシミュレーション」はRPG+SLGのおもしろさ！

全部で6つのシナリオからなる「スーパーシュヴァルツシルト」は、大きなストーリィの流れの中で、ひとつひとつ、シナリオを経験していくというシステム。ロールプレイングゲームのストーリィ性の高さと、シミュレーションゲームの緻密さをあわせもったゲームなのです。

Supar Schwarzschild PCエンジンCD-ROM²発売記念
「プロモーションビデオプレゼント」

工画堂スタジオでは、「*Supar* Schwarzschild」PCエンジンCD-ROM²の発売を記念して、毎月抽選で300人、合計1200人の人に*Supar* Schwarzschildプロモーションビデオをプレゼントします。

締切：9月から12月までの毎月15日が締切(当日の消印有効)

応募方法：官製はがきの裏面に、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業と、①②の質問の答えをご記入の上、下記の宛先までお送りください。
①KOGADOのゲームを遊んだことがありますか？遊んだことのある人はゲームのタイトルを書いてください。
②あなたが今まで遊んだゲームの中でいちばんおもしろかったゲームの名前を書いてください。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂スタジオ
「スーパーシュヴァルツシルト ビデオプレゼント」係

※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■スーパーシュヴァルツシルトの資料をご希望の方は右の資料請求券をハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記の上、右の宛先までお送りください。
■工画堂スタジオでは開発スタッフ(正社員・契約社員・アルバイト・テバッガー)を募集しています。
興味のある方は人事課(TEL：03-3353-7722)までお電話ください。

㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL03-3353-7724

資料請求券
マルカツ9・30

スニーカー文庫
Adventure Fantasy
冒険ファンタジー小説

10月1日発売！



三剣物語（完結）

③大地の剣　430円

ひかわ玲子

イラスト／出渕 裕

残る最後の剣〈大地の剣〉を探し、世界に安泰をもたらせ！
三剣の子たちよ!!感動の完結編。



①炎の剣

炎・氷・大地。
３本の剣が海と定着した大地をもたらす！



②氷の剣

アーゼンの魔都へ向かうセネリオの行く手に待つものは!!

各430円

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(3817)8521(営)　振替東京3-195208

いよいよ新シリーズスタート

黄昏に踊る冒険者

コクーン・ワールド1　500円

原案／安田 均　著／友野 詳

イラスト／弘司

奇妙奇天烈、不可思議千万なる世界を濶歩する、
おかしな、おかしな連中の冒険ファンタジー！

いよいよ新シリーズスタート

十二月王子 1

暗黒宮の少年　430円

図子 慧　イラスト／橋本正枝

帝国からの暗殺者、暗弑風。十二月王子との出逢いが
彼の運命をかえた。英雄絵巻譚第1巻!!

UFOと猫とゲームの規則

470円

飛火野 耀　イラスト／山口 マオ

予備校生の“僕”が体験した奇妙な出来事…。
「イース」でお馴じみの著者のSF会心作。

海賊でいこう！

問答無用のたからもの2　390円

とまとあき・塚本裕美子

イラスト／新谷かおる

大歓楽惑星、ニュージュラク。そこで再会したサリアの
幼な馴染みティミア。シリーズ第2弾!!

KADOKAWA JIGSAW

今話題の光るジグソーパズルで登場!!

サイレントメビウス［AMP］



①サイレントメビウス［AMP］(1,000 PCS.)

スクリーンの感動を
ジグソーパズルで再び!!

イラスト／菊池通隆
価格／3300円(税込)



©麻宮騎亜／角川書店

重版出来!!

ロードス島戦記ジグソーパズル

イラスト／出渕 裕
価格／各2900円(税込)



②ホワイトドラゴン (1,000PCS.)

好評発売中!!



③宿命の魔女カーラ(1,000PCS)

©グループSNE／出渕 裕／角川書店

申込 受付中!!

お申し込みは下の申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。
あて先／〒113 東京都文京区本郷6－17－9本郷綱ビル　角川書店通信販売課　☎03(3817)8535

本作品は直接角川書店に下の申し込み書でご注文いただけるほか、全国の書店店頭でも予約できます。

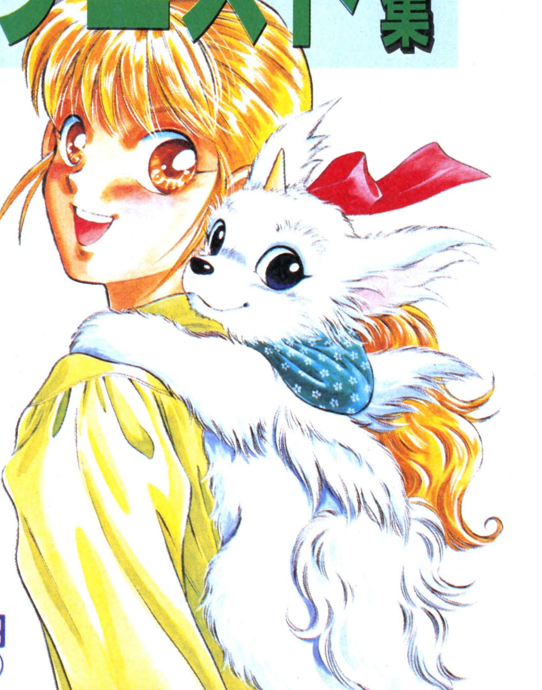
キリトリ線

ジグソーパズル 申し込み書〈㊓PCエンジン⑪〉　角川書店

①サイレントメビウス［AMP］	枚	ご住所 〒 ☎ - -
②ロードス島戦記［ホワイトドラゴン］	枚	お名前
③ロードス島戦記［宿命の魔女カーラ］	枚	年齢　生年月日

月刊 コミック コンプ 増刊 秋の号

フォーチュン・クエスト特集



深沢美潮書き下ろし小説

出会いシリーズ 第２弾「ルーミィとの出会い」

総集編 夢のなかの王女編一挙掲載

原作／深沢美潮　画／迎 夏生

迎 夏生描き下ろしポスター、 F.Q. TRPG誌上ライブ「キョンシー・バスターズ」、F.Qグッズ大プレゼント、F.Qパズルクエスト、などなどF.Qワールド満載!!

10月12日(土)発売 定価380円(税込)

角川書店

万能RPG雑誌10月18日㈮大創刊!!

超強力ファンタジーRPGリプレイ

「ルナル・サーガ」 作・友野詳とグループSNE 画・貞本義行

発進!



水野 良  &  出渕 裕

黄金コンビが贈る

ロードス島戦記RPG 書き下ろしシナリオ一挙掲載

「ファージアスの邪皇帝」「フォーチュン・クエスト」などおいしい企画てんこ盛り!!

コンプティーク増刊号

コンプRPG Vol.1

定価880円(税込)

KADOKAWA─夢の島
THE ISLAND OF DREAMS

今月のCHECK POINT

▶コンプティーク増刊『コンプRPG』Vol.1
10月18日(金)創刊！
▶OVA『魍魎戦記 MADARA』
上巻レンタル→11月21日（木）開始
下巻ビデオ　→12月20日（金）発売
下巻LD　　→'92年1月23日（木）発売予定
▶映画『天と地と』 10月9日(水)TV放映決定

EVENT

コンプRPG 発刊記念イベント開催
TRPGコンベンション熱狂レポート



8月末に東京と大阪で、RPGの総合専門誌『コンプRPG』の発刊を記念しての「テーブルトークRPGコンベンション」が盛大に開催されたぞ！

プレイされたのは、本誌コミックでもおなじみの「ロードス島戦記」、マルカツスーパーファミコンで連載中の読者参加ゲーム「ダブルムーン伝説」、スニーカー文庫で大人気の「フォーチュン・クエスト」をそれぞれ題材とした、オリジナルのテーブルトークRPG。それに、アメリカ生まれの「GURPS」も本邦初公開されたんだ。





⬆ゲーム終了後には好プレイ賞などの表彰式もあったのだ！
➡「フォーチュン・クエスト」ではお面をかぶっての熱演シーンも！

驚くべきことに、どのゲームもシステム作成に深く関わっているメンバーが、ゲームマスターを務めてくれちゃったんだ。「ロードス島戦記」では水野先生（原作者）、高山先生（PCエンジン版監修）、山本先生（『サイバーナイト』でおなじみ）をはじめとするグループSNEの面々が、「ダブルムーン伝説」では大貫先生（デザイナー）が、「GURPS」では紹介者にして「ロードス島戦記」の原作者でもある安田先生が、それぞれゲームマスターとしてプレイに参加したってわけ。こんな機会、めったにないよね！

東京会場で30テーブル、大阪会場でも24テーブルというすさまじい数のプレイ（もちろん1テーブルごとに別々のプレイが繰り広げられているんだぞ）に、会場のボルテージも上がりっぱなし！ 参加者は、終了後にはみんなグッタリしちゃうほど(!?)ゲームを堪能していたよ！

TRPGコンベンションを飾ったゲストスター！



安田均先生
グループSNEを率いる、日本ゲーム界の第一人者。アメリカ生まれの「GURPS」を日本に初めて紹介した人でもある。



水野良先生
テーブルトークRPGの魅力を日本に広く知らしめた「ロードス島戦記」の生みの親。ゲームデザイナーであり、小説家でもある。



深沢美潮先生
「フォーチュン・クエスト」シリーズや、「バンド・クエスト」でおなじみの小説家。パソコンを始めとするゲームにも造詣が深い。



大貫昌幸先生
「ダブルムーン伝説」のデザイナーにしてORGの主宰者。テーブルトーク版や、現在開発中のファミコン版のデザインも手掛けている。

10月18日(金)、RPG専門誌『コンプRPG』発刊

ロールプレイングゲームの魅力をあますところなく紹介するために創刊される新雑誌、それが『コンプRPG』だ。さっそく創刊号の豪華なラインナップを紹介しちゃおう！

上記のコンベンションでもプレイされた「ロードス島戦記」、「ダブルムーン伝説」、「フォーチュン・クエスト」、「GURPS」はもちろんのこと、それ以外にも本誌の「ファージアスの邪皇帝」やコンプティークの「ロボクラッシュ」、マルカツスーパーファミコンの「デスタワー」といった超人気の作品が特別出張！ コミックコンプの人気コミック「ローンナイト」の番外編も掲載されちゃうぞ！

⬇「GURPS ルナル・サーガ」のイメージイラスト。





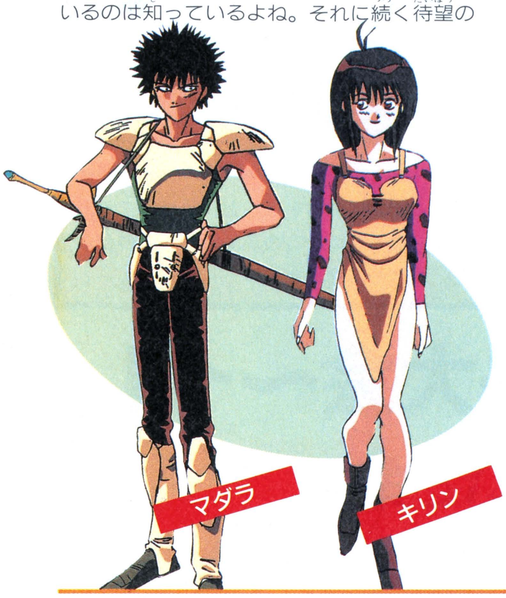
⬆おなじみ「ファージアスの邪皇帝」のイメージイラスト。

OVA お待たせ！ 下巻『金剛編』12月20日発売

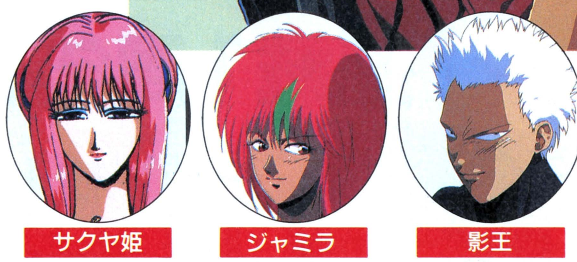
OVA版『魍魎戦記MADARA』主要キャラセル画一挙公開



マルカツスーパーファミコンで連載されていた超人気コミック『魍魎戦記 摩陀羅』が、OVA化され、上巻『胎臓編』が発売されているのは知っているよね。それに続く待望の下巻『金剛編』が、いよいよ12月20日（金）に角川書店より価格9800円（税込）で発売されることに決定したぞ！ また、LDは、来年の1月23日（木）にバンダイよりOVAと同価格で発売になる。いずれも、上下巻とも買ってくれた人のみに贈られる豪華なプレミアムとして、田島昭宇先生描き下ろしの番外編コミック＆設定資料のブックレット付きだ！ さらに、11月21日（木）には上巻『胎臓編』のビデオレンタルが開始されるので、お忘れなく。



さて、今回は、下巻『金剛編』の出来たてホヤホヤのキャラクターのセル画を大公開しちゃうぞ。上巻では登場しなかったマダラの双子の兄・影王、ジャミラ、マダラの母であるサクヤ姫など、ストーリーの重要な鍵を握るキャラクターが勢ぞろい。緊迫のファイナル決戦へ向かって、上巻をはるかに上回るド迫力な展開に大興奮間違いなしだぜ！



MOVIE サイレントメビウス劇場版第2弾決定





⬆➡『サイレント～』の熱気は当分冷めそうもないぜ!!

この夏、アニメシーンの話題を独占したって感じのサイバーサイキックムービー『サイレントメビウス』。初日に行われた舞台挨拶では、角川春樹ゼネラルプロデューサー、菊池通隆総監督の両氏から、なっなんと『サイレント～』パート2の制作が発表されたぞ!! 来年の公開に向けて、同スタッフでの作業がすでに進行中とのことだ。以後、新情報が入りしだい、ドンドン誌上でお知らせするよ。



➡具志堅ティナちゃんが、パート2にも出演するといいね！



⬆パート2制作に意欲マンマンの菊池通隆総監督。



➡角川社長は、パート1を全米公開すると発表。

TV 時代劇大作『天と地と』早くもTVに登場





去年の夏に公開され、大ヒットを記録した角川映画15周年記念作品『天と地と』が、いよいよテレビ放映決定！ 孤高の武将・上杉謙信の生涯を描いたこの映画は、宿敵・武田信玄との歴史に名高い川中島の合戦をメインに展開する日本映画史上空前の超大作だ。放映日は10月9日（水）、時間は午後9時2分～11時24分。全国TBS系の水曜ロードショーにて、一挙ノーカット放映!!



⬆妖艶な浅野温子



⬆謙信は榎木孝明

・てんがいよきょう・

天外余興Ⅱ



・第12回・

イラスト／辻野寅次郎

広井王子総師のおコトバ



めでたくも今月で「余興Ⅱ」も1周年を迎えた。これもひとえに読者諸兄のおかげ、と一同襟を正す思いである。この手の1周年記念企画は本来なら13か月め、つまり来月号でやるのが本筋らしいのだが、お祭り好きの当コーナーでは、早くも盛り上がってしまうぞ。めざせ、2周年!!

祝！ 連載1周年、大おハガキ大会〜っ!!

寅のイラスト魔境

一挙17枚＋αの大盤振る舞いでぇ!!

➡常連チェンくんのいまや懐かし自来也。小説版の3巻も、よろしく！

宮城県 幼・チェンくん

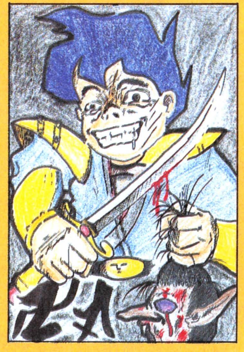


京都府 海野仲道さん



⬆こちらも常連の仲道さん。キレイにまとまってます。

福島県 莫迦くん

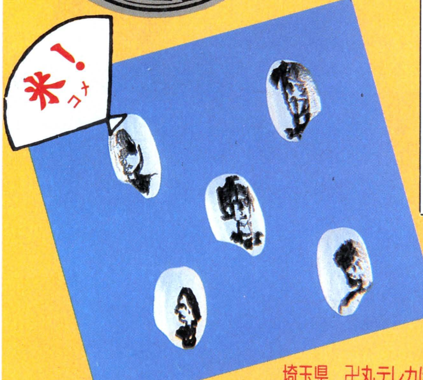


⬆豪快(?)な卍丸。山田マキは、この絵が怖いそうです。

神奈川県 したじきさん



⬆こいつぁうまそうだ。ぜひ食ってみたい。え、敵なの？



愛知県 竹本敦くん

⬅日本の伝統芸"米絵"！ 右上から、総帥、カブキ、卍丸、岩崎さん、絹だって。

三重県 ポップコーンくん

⬇なんとなく気に入ったが、もうちっとキレイに描こう。



⬅服装に特徴がないのが惜しい。設定はいいね。

埼玉県 卍丸テレカほしいくん

⬅なんじゃいこのP.Nは！ でも絵はバカバカしくて◎。



埼玉県 清水勝仁くん

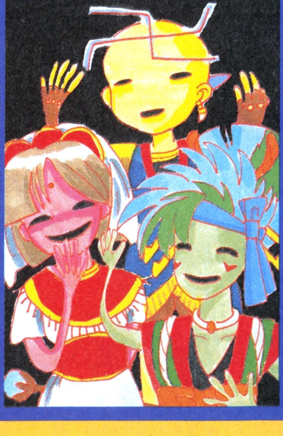


⬅ムンクの「叫び」をホーフツとさせる。どーした卍丸！

東京都 瀬田一徳くん



今月の北川麻里！



⬅ついに個人コーナー獲得の麻里嬢。今月は今イチパワーが足りんぞ。早くもスランプか？

らん外余興 ハガキの少なさに、ちょっぴりブルーな日々を過ごされている広井総師だが、仕事のほうはますます好調!! この秋には、角川をはじめとする各社から毎月1冊という超ハイペースで作品が刊行されます！ 近所の本屋さんで、広井王子という文字を見たら、即レジへ!!

銀嬢伝・お嬢様の3条件

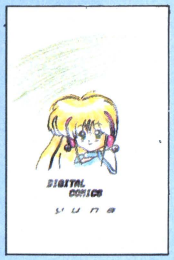
中間発表で〜す!

お嬢様の3条件とは?

- 第1　カワイイ
- 第2　ワガママ
- 第3　やさしい
- 次点　気品がある ほか



宮城県　黒影1／2くん



山形県　NPCくん



大阪府　天外苦境IIくん



兵庫県　桜井雅史くん

というわけで、9月号募集分の集計結果でした。男性読者はカワイイければあとはどーでもいいみたいね。この正直者！ しかし、1人で20枚も、しかも全部違う内容を書いてきた香川のげしょー郎くん。キミねぇ、それじゃ3条件にならんだろーが！ さて、来月はいよいよ当選者発表だ。期待せよ！

女王様通信

スクープ! 女王様Gデザイナーに!

「余興II」での活躍をはじめとして、業界に旋風を巻き起こしておられる我らがマキ女王様。そのあふれる才能はとどまるところを知らず、このたび『天外II』においてGデザイナーとしてのデビューが実現した!! 右は、本誌が極秘入手した直筆原画である。まさに芸術、この自由奔放な筆使いを堪能していただきたい。なおゲーム中においてどのような使い方をされるのかは、まだ不明。ふろくP.9の画面写真から想像してほしい。



おたより大募集

〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 天外余興II〇〇係

秋田県　サトウマサヨシくん
⬇ポスターのような構図&色使いがグッド!



大阪府　鈴木秋博くん
⬇カブキのハデさが、実によく出てる。



東京都　後藤啓介くん
⬇自来也と極楽。いわれてみると似てるかな。



長崎県　綾部隆則くん
⬇来ると思ったんだ、こーゆーの。



千葉県　中谷泰志くん
⬇一発ネタ。意味もなくおかしい。



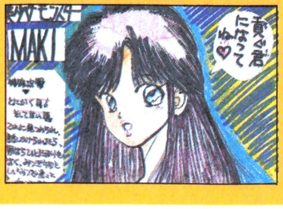
岐阜県　村瀬一志くん
⬇この子きっと小学生だよね。サービスだ!



埼玉県　佐藤雅弘くん
⬇ほのぼのとしたいい雰囲気。イモを焼いているのがわかるかな?



大阪府　岡田愛くん
⬇エッチな顔は好きだ。でも、どっかで見た絵だね。次はオリジナルを。

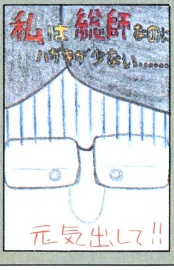


王子様のお部屋

傷心の総帥にはげましのおたよりを



愛媛県　とら・トラ・寅くん



東京都　車寅次郎くん



福島県　前田昭くん

女王マキのおくりもの

フォーチュンクエストの 深沢美潮先生

ハーイ、グラフィックデザイナーのマキよ。今月のゲストは、またまたビッグ！ 「フォーチュン・クエスト」「バンド・クエスト」などの作品で超人気の深沢美潮先生！ プレゼントは、「フォーチュン・クエスト コンパニオン」の直筆サイン本。でもね〜、残念なことに今回は深沢先生の写真はなしなの。深沢先生、今「フォーチュン〜」第6巻の追い込みでスケジュールがとれなかったのよね。ファンのみなさんゴメンネ。かわりといってはなんだけど、深沢先生の担当編集者・石川さんに登場してもらっちゃうわ！



それから、先月号のプレゼント・コミックコンプテレカ12枚は、枯れた雰囲気のハガキをくれた、熊本県の福山くんにあげちゃいま〜す。

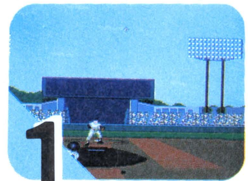
SOFT HIT CHART ソフトヒットチャート

8/31付 ㊙PCエンジン

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げ BEST 10

前人気に反して『BURAI』敗れる。



1 『BURAI』を押さえてトップ。まさに野球ゲームの王様。



2 パソコンから移植のRPG。続編の発売も今から楽しみ。



3 前作同様大人気のこのソフト。来月は1位になれるか？

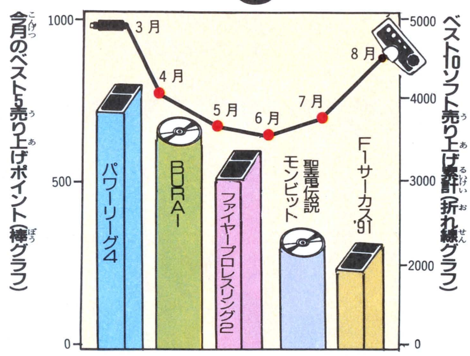


4 CDでひさしぶりの本格的RPG。ドラゴンを育てるのが楽しい。



5 新発売に押され5位に。前作にくらべて落ちるのが早いのでは。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	―	833	パワーリーグ4	ハドソン	SPG 4M BU	6,500円 8月9日
2	―	659	BURAI	リバーヒルソフト	RPG CD	7,200円 8月9日
3	―	388	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	ヒューマン	SPG 4M	6,900円 8月30日
4	―	371	聖竜伝説モンビット	ハドソン	RPG CD	6,800円 8月30日
5	1	308	F1サーカス'91	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 7月12日
6	2	301	PC原人2	ハドソン	ACT 4M	5,800円 7月19日
7	―	162	ヴァリスIV	レーザーソフト 日本テレネット	ACT CD	6,780円 8月23日
8	4	102	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	AVG CD	7,200円 7月26日
9	6	88	コブラII 伝説の男	ハドソン	ETC CD	6,500円 6月7日
10	―	71	はなた～かだか!?	タイトー	STG 4M	7,200円 8月9日



大方の予想を裏切って1位になったのは『パワーリーグ4』。『BURAI』は品不足のためか残念ながら2位という結果に終わってしまった。

来月もかなりのソフトが発売されるので、このうちどれだけのソフトが生き残るのか楽しみ。

前人気 BEST 10

大人気『スーパー桃鉄II』登場!!

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	1	612	天外魔境II	RPG SCD
2	2	538	ロードス島戦記	RPG CD
3	―	456	スーパー桃太郎電鉄II	ETC 6M BU
4	3	392	サイレントメビウス	RPG SCD
5	―	379	ドラゴンスレイヤー	RPG SCD
6	―	188	らんま½ とらわれの花嫁	ETC CD
7	―	162	ドラゴンセイバー	STG 4M
8	―	151	バニラシンドローム	ETC CD
9	―	149	雷電	STG 6M
10	―	140	モンスタープロレス	SPG 4M

3位 スーパー桃鉄II



⬆前作をさらにパワーアップ。期待の1本だ。

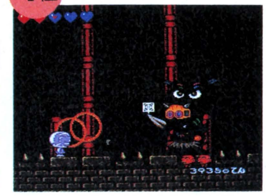
いきなり上位に食い込んだ『スーパー桃鉄II』。前作に劣らない人気でこのままトップを狙えるか？　また、今回新たに発表となった『ドラゴンセイバー』。アーケードでも人気があっただけに今後も票がのびるのは確実だ。前回の結果で、SCD一色かと思われたが、まだまだHuカードもすてたもんじゃない。

読者が選んだ発売中 BEST 10

やはり『イースI・II』強し!!

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースI・II	ハドソン	RPG	56
2	2	F1サーカス'91	ニチブツ	SPG	45
3	−○	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	ヒューマン	SPG	27
4	−○	PC原人2	ハドソン	ACT	16
5	8○	天外魔境	ハドソン	RPG	12
5	−○	BURAI	リバーヒルソフト	RPG	12
7	4○	コズミック・ファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG	10
8	−○	ファイナルソルジャー	ハドソン	STG	9
9	−○	パワーリーグ4	ハドソン	SPG	8
9	−○	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	ETC	8

4位 PC原人2

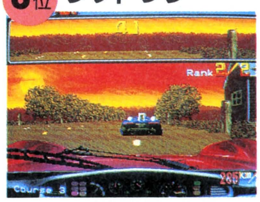


⬆前作よりアクションが多彩になって登場。ACTファンにはこたえられない1本。

先月同様、『F1サーカス'91』は残念ながらも2位。やっぱり『イースI・II』を抜くことはできないのか？ 今回登場の『ファイプロ2』に期待。

アーケード BEST 10

5位 ラッドラリー



⬆『ラッドモービール』をもとに複数での対戦を可能にしたもの。かなり熱くなるぞ。

抜けそうで抜けない『ストリートファイターII』。しかし、前作が好評だった『クライム2』や『デスブレイド』の登場で次号のトップは危ういかも？

筐体ゲーム、『ストII』を抜けるか？

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターII	カプコン	ACT	187
2	3○	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	172
3	2○	クラッチヒッター	セガ	SPG	150
4	−○	デスブレイド	データイースト	ACT	99
5	−○	ラッドラリー	セガ	SPG	82
6	−○	クライムファイターズ2	コナミ	ACT	78
7	8○	ラッドモービール	セガ	SPG	71
8	−○	クイズクエスト	タイトー	ETC	68
9	6○	スーパーバレー'91	ビデオシステム	SPG	59
10	5○	レーシングビート	タイトー	SPG	55

ディスカウント情報

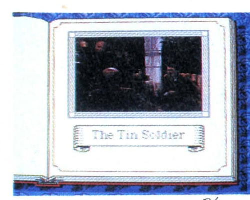
品ぞろえは、日本一の秋葉原!!

ZET

ソフト名	売値(税込)	割引率
ヴァリスIV	4,980円	2.6割引
聖竜伝説モンビット	4,980円	2.6割引
パワーゲイト	4,700円	2.4割引
ファイヤープロレス2	5,980円	1.3割引
はなたーかだか!?	4,800円	3.3割引
パワーリーグ4	4,980円	2.3割引
レーシング魂	2,980円	5.7割引
PC原人2	4,480円	3.1割引
精霊戦士スプリンガン	4,980円	2.3割引
F1サーカス'91	4,980円	2.7割引
イースIII	3,980円	4.4割引
戦関東三国志	2,200円	7.1割引
魔笛伝説アストラリウス	2,980円	5.2割引
パワーイレブン	2,980円	4.8割引
ポピュラス	2,980円	6.1割引
ポンピングワールド	1,980円	5.6割引
大魔界村	1,980円	8.1割引

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)	割引率
ヴァリスIV	5,000円	2.6割引
聖竜伝説モンビット	5,800円	1.4割引
パワーゲイト	4,600円	2.5割引
ファイヤープロレス2	5,500円	2.0割引
スクウィーク	4,800円	2.5割引
はなたーかだか!?	5,400円	2.5割引
シャーロック・ホームズ〜	1,980円	7.2割引
レーシング魂	2,980円	5.7割引
大旋風カスタム	5,100円	2.5割引
PC原人2	3,600円	4.4割引
精霊戦士スプリンガン	4,800円	2.6割引
F1サーカス'91	4,800円	3.0割引
ポピュラス	2,900円	6.2割引
ヘルファイアーS	2,400円	6.4割引
ファイナルソルジャー	2,980円	5.4割引
コブラII	2,600円	6.0割引
ワールドスタジアム'91	2,980円	4.5割引



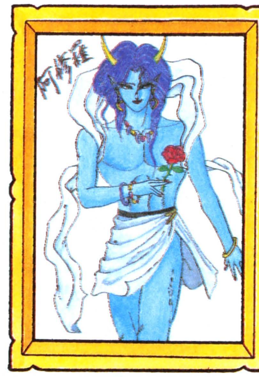
⬆『シャーロック〜』は、作りすぎか値くずれをおこしている。

今までいろいろな地域を紹介してきたが、今月から場所を秋葉原と新宿にかぎっていきたいと思う。まず今回は品ぞろえの豊富な秋葉原。でも、『BURAI』はどこも品切れ状態。『天の声バンク』は在庫はあるらしいのだが、売り値は定価だった。

●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸、おもちゃのデンマーク（愛知）

桃太郎美術館

阿修羅その素顔展



➡いかにも繊細な美形悪役キャラのポーズが決まってますね!! 赤いマニキュアとバラがオシャレで、微笑みにもスゴ味があるゥ!!

長野県・雷火



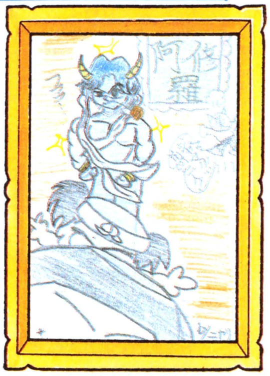
➡阿修羅さまってタキシードなんかも意外とお似合いですね。パーティのスナップ写真風でイイな。背景がバラなのは当然よね(笑)。

神奈川県・ルナ



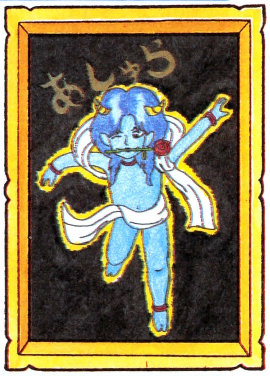
➡落ち着いたムードの阿修羅さま。しかし、ワイングラスでお茶を飲む美的感覚ってスゴイ!! やっぱ『ももむかし』でしょうかね?

東京都・K



➡金ちゃんと桃ちゃんが……。あんまりらしくてウケちゃいました!! それでも不敵に笑う阿修羅が、またそれらしくってイイなァ。

愛知県・ニヤリ野郎



➡「それゆけ阿修羅」という感じで動きがあるよね。体をつつむ黄色のオーラがまぶしいぜ!! 闇を駆け抜ける鬼!! カッコイイね!!

東京都・岡田博文

次回のテーマ

当美術館では桃太郎ゆかりの美術作品を収集し展覧会を開いています。現在は「桃太郎の出会った姫君」の肖像を募集中。夜叉姫、かぐや姫、乙姫など好きな姫君を美しく描いて送ってね!!



キミもかわら版にハガキを出そう!!

近く「桃太郎番付」で桃太郎シリーズ・だじゃれベストテンをやるよ!! 「桃伝II微笑みの村の『だじゃれがキライなやつなんてオランダ!』が最高」とかゲーム中で一番ウケたギャグをハガキに書いて送ってね。待ってるよ。

見本

102-□□
東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
(勝)PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
○○○○係
あなたの住所・氏名・年齢



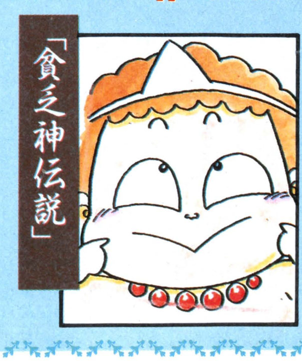
⬆これが掲載者に贈られる特製テレカ!

かつてない超お買い得ゲーム!!

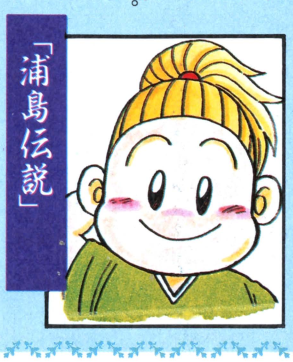
GB版『桃太郎伝説外伝』

はっきりいって『桃伝III』と呼びたいこの3本で決定!!

桃太郎のRPG新作短編集、ゲームボーイの『桃太郎伝説外伝』が12月26日に出るよ。シナリオは3本!! 『貧乏神伝説』はプレイ時間が約6時間。3種の転生を全部遊ぶなら24時間だ!! 『浦島伝説』は本格派RPGでプレイ時間は約8時間。『夜叉姫伝説』は自由にパーティを組めて、プレイ時間は約10時間!! メンバーを色々変えて楽しむなら10時間×?時間も遊べるぞ!! 「こんなに内容の充実したRPGを『外伝』なんていうんじゃなかった!!『III』といえばよかった!!」とさくまさんもくやしがっているほどなので、PCユーザーも、ぜひ遊んでね!!



「貧乏神伝説」



「浦島伝説」



「夜叉姫伝説」

勝 桃太郎かわら版

第九号

元版 さくまあきら&桃太郎チーム

パワーアップでまたまた眠れない面白さ
『スーパー桃太郎電鉄II』

完成間近



8月もそろそろ終わる頃、桃太郎チーム・ゲーム開発部は、かつてない緊張につつまれていた。
「も、もう神経がもちません……」
パッドを握ったまま貧血で倒れるヤツまで出て壮絶なムードなんだ。
スタッフはみんなテスト・プレイだという事を忘れている!! みんなが恐れているのは「あのお方」キングボンビーの登場!! いつ変身するかとつねにドキドキして心臓に悪い。
恐ろしいゲームができてしまった。『S桃鉄II』は最高の刺激をキミに約束するぞ!! いつも大晦日に起きていられないキミ!! 年越しゲームに『S桃鉄II』を選べば、間違いなし。ただし熱中しすぎて除夜の鐘は聞けないかもしれないけど(笑)。

課長に部長に店長 役職チェンジもOK

社会人にも人気の「桃鉄」の超裏技、『S桃鉄II』はプレイヤーの選べる役職が『社長』のほか、なんと8種類。これを利用すると燃える!! イヤな上司の名前をつけた弱いコンピュータをボコボコにしてストレス解消しちゃったりとかね。
アルバイト族の主張により『店長』も入ってるし、最初はひらがなだった『主任』も社会人の希望により急拠、漢字が用意されたんだ。
中には自分が目的地へ入ったときに昇進させるという凝った楽しみ方をするメンバーもいたぞ!!
他に『国王』とか『名人』なども あるよ。好きな肩書を使ってね!!

『S桃鉄II』役職一覧

一、○○○○社長
二、○○○○部長
三、○○○○課長
四、○○○○係長
五、○○○○主任
六、○○○○店長
七、○○○○会長
八、○○○○国王
九、○○○○名人

新キャラクターも続々登場!!

噂のキングボンビーの他にも、新キャラクターが次々出てきて『桃鉄ワールド』も一段と充実したよ。土居さんのデザインの一部を特別にご紹介しちゃおう!!



ミニボンビー ▲先月号のデザインが最終的にチェンジ! キュートになった。

闇のバイヤー ▲サングラスをしてるけど、この着流し姿は!?

なにわの商人 ▲ひょうきんな曲に乗って前かがみに歩くのが雰囲気ピッタシ。

デビル ▲カードが絵になってグレードアップ。汽車の後をついて来る。

雪だるま ▲画面一杯に雪が舞って雪だるまが北からやってくるのだ!!

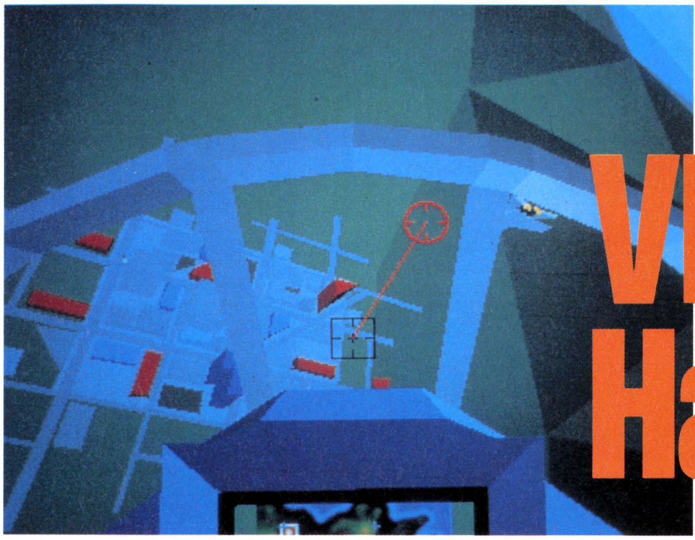
金太郎 ▲今回はモモスラのたまご退治に大活躍。アクションが見物!!

さくまあきら大いに語る
『S桃鉄II』は史上最低のゲームであるっ!?

一、キングボンビーがついてしまうと、呼吸困難に陥るので甚だ健康を害する。
一、一度始めると、なかなか止めるきっかけがつかめないので、甚だ長時間無駄な時間を過ごさねばならない。
一、カードの枚数が前作の倍、63枚もあるので、甚だ覚えづらい。しかも10ゲーム以上やらなければ、その全貌がつかめないので、とても困る。
一、コンピュータ対決のえんま社長を選ぶと、あまりに強くて甚だ気分を害する。
一、人との駆け引きが格段に増えたので、甚だ友だちをなくす恐れあり。
一、MAP上のパーツも増え、そのほとんどが動き、なおかつカラフルになったので、甚だ眼球の疲労を促進させることが多い。
一、音楽だけで40曲以上あり、さらに40種以上のSEがなにかとわななくので、甚だうるさい。
一、前作に比べて、あまりにも著しくパワーアップしているのだが、筆舌を尽くしても、一度やってみなければわからないのが甚だ難点である。

月刊ARCADE専科

アーケード新作ゲーム徹底紹介コーナー



超リアルな疑似空間体験がゲーム世界の概念を革新する!?

VIRTUALITY Harrier VTOL

現在、数か所のアミューズメントセンターでプレイ可能



『スペースインベーダー』で幕を開け、その後またたく間に進化してきた業務用ゲームの世界。最近は、ちょいと元気のなくなったテーブルゲームに変わり、体感ゲームや、『UFOキャッチャー』などの景品取りゲームが面白くなってきているというのはみんなも感じていることだよね。

さて、そんなゲームシーンに新しい動きが起こっている。リアルな映像(LDを使用したものや、それを立体映像化したものなど)を使った、より映画に近いビジュアル内容のゲームや、今回紹介する『VIRTUALITY』のような、ゲーム世界をそのまま体験できるというものの登場がそれ。

で、今回の「アーケード専科」では、日本への登場以来数か月を経過した『VIRTUALITY』を緊急取材してみたぞ。

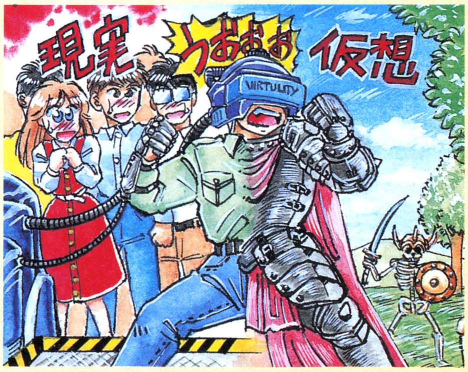
まず、"VIRTUAL REALITY"という言葉なんだけど、これを日本語にしてみると仮想現実、人工現実感という言い方になる。CGによる世界を、まるで実体験のように感じられることから、こういう名前がついている。もとはNASAから生まれた技術で、現在販売されているシステムは、英国W.Industries社製だ。付属ユニットも続々発表されて進化中という状況なのだ。



⬅現在国内で巡回設置されている「VIRTUALITY 1000 SD」。

VIRTUAL REALITYシステムとはいったい何か?

今までのゲームや映画ってのは、ある一定のアングルから、つまり2次元的な画面で表現されてたよね。ところが、この「VIRTUAL REALITY」システムが創造する世界では、周囲360度を好きなときに見ることができ、さらにそこにあるものに触れたり、動かしたりできるんだ。たとえば、ダンジョンへドラゴン退治に出かけ、ダンジョンを自分の足で進み、拾った剣を手に取って戦う…、なんてゲームもできるワケ。これぞ想像の世界を体験できる夢のシステムなのだ。





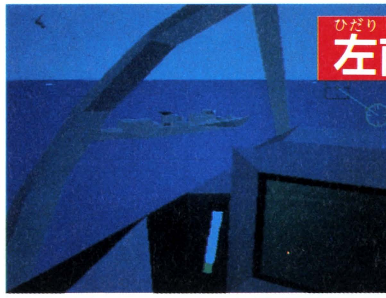
⬆仮想世界を自分の足で歩き回れる「VIRTUALITY TM 1000 SU」。

  イラスト/桂木龍

『VIRTUALITY Harrier VTOL』の世界はこうだ!!

現在「VIRTUALITY 1000 SD」に組み込まれている、『Harrier VTOL』の内容を紹介しよう。

ゲームは基本的に、戦闘機同士のドッグファイト。用意されたミッションを、規定数の敵機を撃墜してクリアしていくというオーソドックスなタイプだ。では、どこにシステムの特徴が生かされているのか？　それは、敵機を見失ったとき。敵機がどの方向にいるのかは、自分の頭を動かして探すんだ。自分の気になる方向を好きなときに見てみる。そのときこそ、今までにない感覚を味わえるというワケ。



左前方

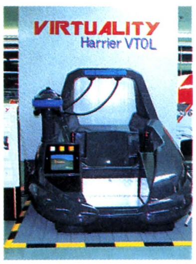
⬅正面を見ていた状態から、ちょっとだけ左に視点をずらした状態。



⬆頭をおもいっきり曲げると、こんな風景が見える。



➡このゴーグル状の物がシステムの重要パーツだ。



⬆ゲーム中の自機は、左右のレバーで操作する。



⬅なかなかサイバーな感じがするヘルメットなんだ。

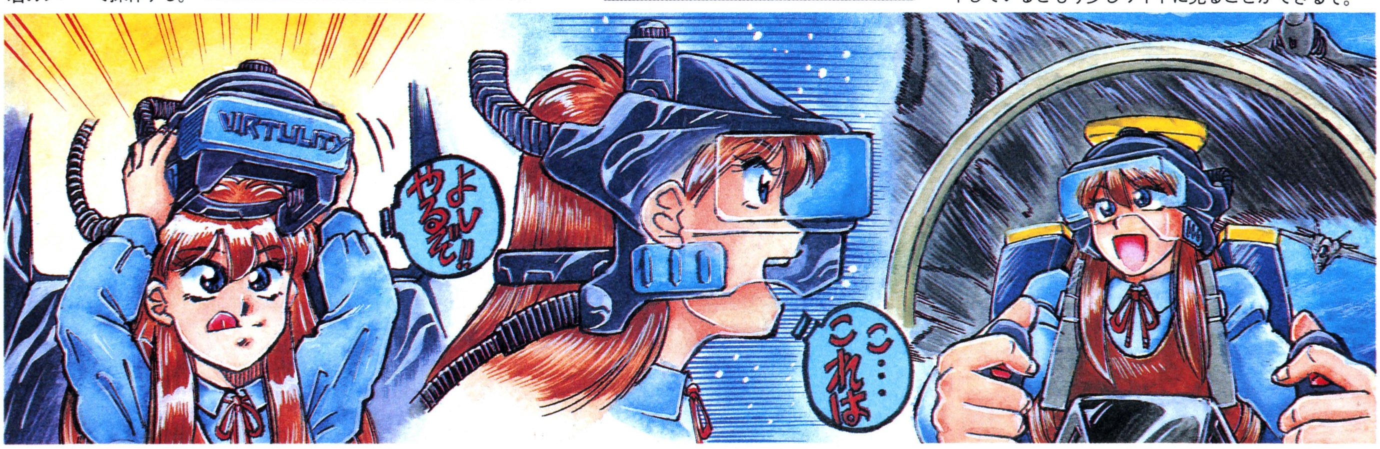
⬇これも、頭をかなり曲げて見ている画面だ。



前方



⬆これが、ほぼ正面を見ているときの画面。実際にプレイしているともう少しワイドに見ることができるぞ。



ゲームの未来を模索する、ナムコの意図は……



広報センター 西村幸久氏

⬆本誌コラムコーナーでもおなじみの西村氏。今回の取材にも気軽に応じてくださったのだ。

今回紹介している『VIRTUALITY Harrier VTOL』は、ナムコが日商岩井を通じて国内に輸入ロケーション展開しているもの。ナムコはこの、『VIRTUALITY〜』の展開をどの様な意図でおこなっているのか？　そのへんのことを、広報センターの西村氏にうかがってみた。

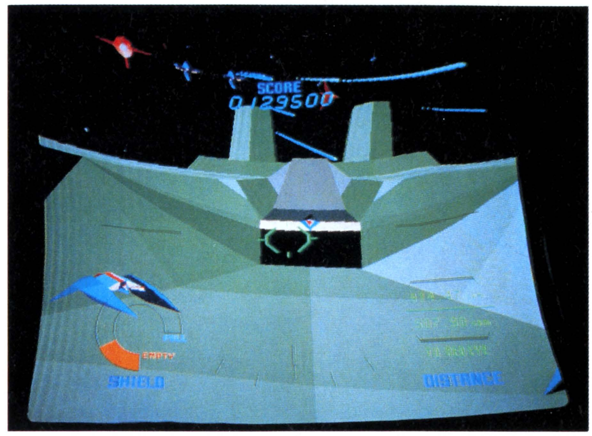
㊮：率直にいって、ナムコの狙いとは？

西村氏：まあ、いつもご案内させて頂いているビデオゲームなどとは、この『VIRTUALITY〜』の展開は違っているわけです。はっきりいってしまえば、ナムコとしても、このシステムにはこれからの可能性を感じるとともに期待しています。

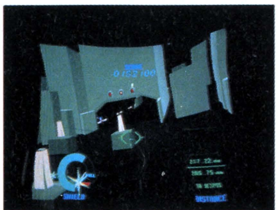
㊮：ということは、これからのゲームの世界は、より現実に近い疑似体験ものが主流になると？

西村氏：単純にそうとはいえないでしょう。従来通りビデオゲームにも真剣に取り組んでいますが、現在の流れを見ますと、体感ゲームが目を引くことは確かですね。最近発表した『スターブレード』もそういったもののひとつでしょう。もしかしたら、今こそ新しい時代の始まりかも知れませんね。

STAR BLADE スターブレード



ナムコ／現在アミューズメントセンターでプレイ可能



⬆シールドゲージに注意しつつ、早めに敵を撃墜しよう。

来たぞ！ 来たぞ！ ついに来た!! 昨年の花博で28人用ゲームとして発表された、『ギャラクシアン3』の1人プレイ用バージョン『スターブレード』の登場だ。すでにこの号が出る頃にはかなり出回っているはずなので、もうプレイした人も多いだろう。まだという人は絶対プレイしてみるべし!! ナムコ独自の無限遠投影システムを存分に駆使した、超立体的なSTGシーンは必ずやキミをアツくしてくれるはず。最新戦闘機ジオゾードで戦いに飛び立て！

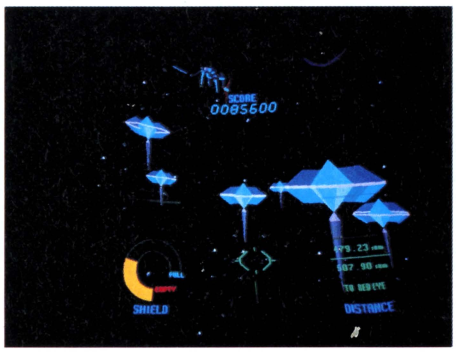


⬆これが筐体。敵の攻撃を受けるとシートが震動して緊張感を盛り上げる。

戦艦地帯

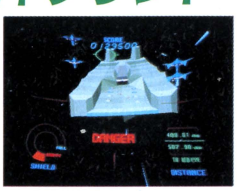


⬆障害物はひたすら破壊せよ。何しろこのゲームに"よける"の文字はないからね。



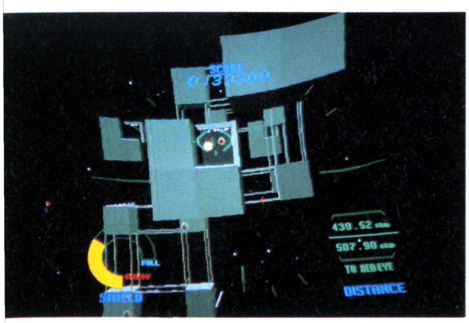
⬅ワープエフェクト直後に出現する敵。一瞬の油断が命取りになるぞ。

空中プラント

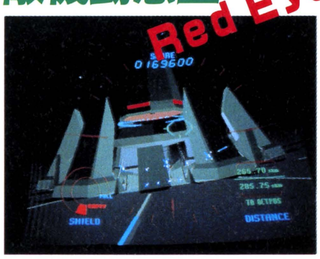


➡目の前に迫ってくる感覚はド迫力！

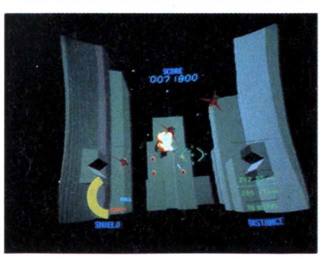
⬇やっかいな砲台を早めに破壊しよう。



敵機動惑星 Red Eye

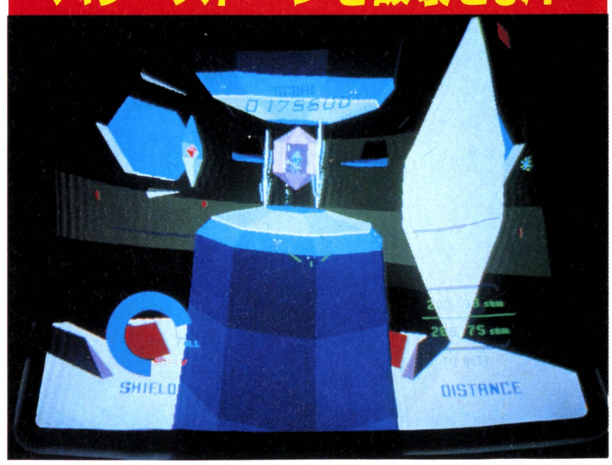


➡動力炉オクトパス。最終目標は目前だ。



⬅林立する施設群の間をすり抜けるのは最高のスリル。

パワーストーンを破壊せよ！



⬆レッドアイを動かす中心部オクトパスの核、パワーストーンだ。これを破壊すれば、任務完了。だがそれで戦闘が終了するわけではない。

これがAMショーで発表されるアイレムの新作2本だ！

GALLOP ギャロップ

'91AMショーにて発表予定

いよいよ、秋のAMショーの時期が近づいてきた。いつもの年だと、各社ともになかなか新作の内容を公表しないんだけど、今回は一番乗りでアイレムが発表したぞ。

その1本がこの『ギャロップ』。これは横スクロールのSTGで、美しい色使いはさすがアイレム。武器の使い方に特徴があり、通常の連射で発射するノーマルショット以外に、ショットボタンを押しっぱなしにすると、ストックされたエネルギーの続く間撃てる、自動照準のショットがあるんだ。

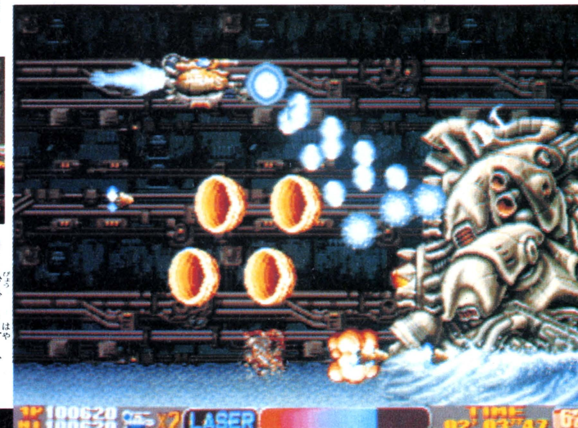


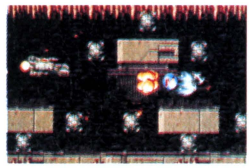
➡いざ、敵の待つ地に向けて発進!!

それから、このゲームでは各面をできるだけ早く終わらせていくと、キミのコードネームが記録されていくという楽しみもあるぞ。



⬇スクロール方向の変化もあるぞ。





⬅一秒でも早くゴールを目指せ!!



➡自動照準ショット連射！"LASER"のゲージに注意しつつ撃つのだ。

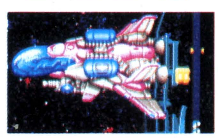
⬆このボスキャラの迫力はさすがという感じだね。



⬆緊張感たっぷりのＳＴＧシーンがキミを待つ!!

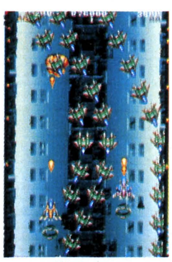
THUNDER BLASTER サンダーブラスター





'91AMショーにて発表予定

続いて発表されたもう1本が、縦スクロールSTG『サンダーブラスター』だ。このゲームも、上の『ギャロップ』と同じくショットに大きな特徴がある。それは、連射パワーが攻撃のポイントだということ。とはいっても、連射で弾数を増やすってのとは意味が違うぞ。なんとこのゲームには、ショットのパワーアップアイテムというものはなくて、連射の速さでショット威力が増していくんだ。画面の左右にあるパワーゲージを連射連射で上げていくってワケ。さらに、ボムの威力もこのパワーゲージの高さで変化するぞ。ショットのグラフィックが変化していくのは見物だよ。



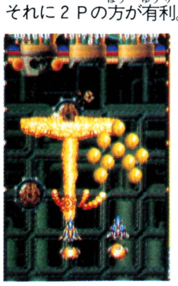
⬆２Ｐ同時プレイ可能。それに２Ｐの方が有利。



⬇ショットは全部で４種類ある。



⬆ボムを使ったところだ。爆発中はゲージが０になってしまうので注意しよう。



⬆ゲージがほぼＭＡＸの状態。超ハデ!!



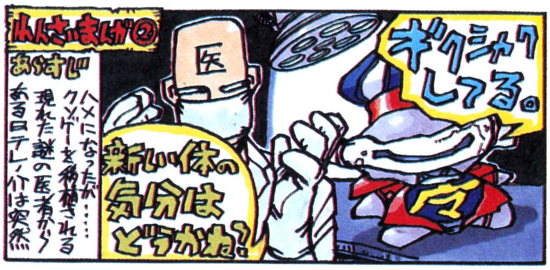
⬅ボス対決でも連射連射！　そしてタイミングよくボムを使って戦うのだ。

テレの介の アーケード 特選情報

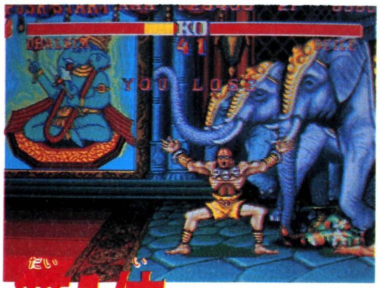
お待たせ!!　恒例秋の祭典AMショーがいよいよ10月2、3日と迫ってきた。さっそく目玉情報をお知らせしよう。

『Sファイター2』のヒットで気勢の上がるカプコンが、4人同時プレイACT『キャプテン　コマンドー』と2人同時プレイ可能のブロック崩しゲーム『ブロックブロック』を発表予定。特に『キャプテン～』はカプコン自ら傑作!!　と言い切る作品なので要注目だぞ。そのほか、各社ともになかなかの作品を用意している模様。来月のAMショーレポートをお楽しみに!!

PC移植市況月報



今月の人気投票Best5



第1位 ストリートファイターII

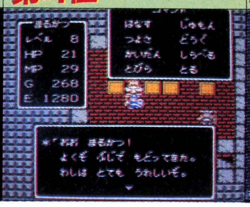
第2位 ファイナルファイト



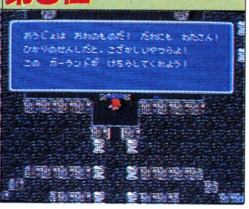
第3位 エメラルドドラゴン



第4位 ドラゴンクエスト



第5位 ファイナルファンタジー



移植人気投票結果 〈8月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1－	1276	ストリートファイターII	アーケード
2	2－	649	ファイナルファイト	アーケード
3	4↑	481	エメラルドドラゴン	パソコン
4	7↑	402	ドラゴンクエスト	ファミコン
5	3↓	386	ファイナルファンタジー	ファミコン
6	5↓	378	ドラゴンボールZ	ファミコン
7	26↑	194	シムシティー	パソコン
8	9↑	165	サーク	パソコン
9	10↑	159	パロディウスだ!	アーケード
10	6↓	117	魍魎戦記 摩陀羅	ファミコン
11	30↑	113	ドカベン	アーケード
12	－	97	クロスブレイズ	アーケード
13	19↑	95	大工の源さん	アーケード
14	12↓	88	三國志II	パソコン
15	27↑	81	テトリス	パソコン
16	25↑	74	ワルキューレの冒険	ファミコン
17	14↓	70	U. S. NAVY	アーケード
18	22↑	69	パンクショット	アーケード
19	34↑	67	プリンセスメーカー	パソコン
20	24↑	63	SDガンダム	ファミコン

『Sファイター II』超完全圧倒的勝利だ!!

今月も移植月報の時間がやってきたぞ。チャートの方は、相変わらず『Sファイター II』の独走状態。もう、とどまるところを知らぬほどの人気といった感じだね。さて、今月のもうひとつの目玉。ついに『エメドラ』が、1万票を突破。晴れて月報社も直訴に参上!! といいたいところなんだけど、そいつはある事情のためムリ。そこで、今回は『エメドラ』スタッフもいてPCに参入している、ライトスタッフさんにお話を聞いたぞ（右ページにその模様を掲載）。

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	26417	ドラゴンクエスト
2	12629	テトリス
3	12395	ファイナルファンタジー
4	12598	ファイナルファイト
5	11597	グラディウスII
6	10176	エメラルドドラゴン
7	5827	R−TYPE II
8	5798	SDガンダム
9	5411	ストリートファイターII
10	5240	パロディウスだ!
11	4936	三國志
12	4463	サイレントメビウス
13	4360	エリア88
14	4348	信長の野望（全国版）
15	3866	魍魎戦記 摩陀羅
16	3425	フェリオス
17	3211	グラディウスIII
18	2945	ドカベン
19	2514	スーパーマリオブラザーズ
20	2131	三國志II

  イラスト／しろー大野

『エメドラ』1万票突破記念!!

ライトスタッフ直撃インタビュー!! 連載小説「Ga-Ryu」がPC化される!?

まず、本題の前にお話をひとつ。実は『エメドラ』ってのは、様々な事情が絡んでいて移植実現が非常に難しいんだ。まったくダメではないだろうけど、このことはみんなにも知っておいてほしい。そこで、月報社は今回のインタビューにあたり、今月から本誌で連載されている「Ga-Ryu」(『エメドラ』スタッフによる、『エメドラ』のキャラを登場させた小説)のPC化に焦点を絞ってお話を聞いてみた。以下がその点についてのお答えだ。

飯氏：小説「Ga-Ryu」は、『エメドラ』のシナリオライターとキャラデザイナーが創り出す『エメドラ』キャラの、新しい物語なんです。もちろん、ゲーム化を検討はしていますが、実際に制作するかどうかは読者でありファンであるみなさんからの反響しだいです。『エメドラ』に1万票もの移植希望をくださったそうですが、この新たなストーリー世界も応援してもらえたら幸いです。

というわけなのだ!! さっそく月報社ではPC化実現に向けての新企画を発動。次号でその詳しい内容を発表するからお楽しみに!!



⬆京都府
たかな知さん



⬆静岡県
冷気丸さん



⬆神奈川県
金子真己くん



⬆『エメドラ』でのタムリン。登場キャラ中、一番の人気。



⬆ライトスタッフの飯さん(右)、木村さん(左)。



⬆富山県
Y.N.さん



⬆東京都
羽原あるふぁさん

連載 第9回

ナムコのな

PRESENTED BY
スーパー激烈社員御所脇ヒロリン

今回は、僕の一番の思い出になっているゲームを紹介しよう。それは、かれこれ数年前に登場した『ウイニングラン』。実はこのゲームが、僕がカートをはじめるきっかけとなったんだ。

で、今ほどはF1ブームが盛り上がってない頃『ウイニングラン』は登場。それまでに出ていたレースゲームとは比べものにならない、リアルタイム3D・CGポリゴナイザーによる画像はまさにF1の世界。まあ、実際にF1マシンに乗ったことは1度もないんだけどねね。で、この『ウイニングラン』の開発の時期に、な、なんと現在F3000で大活躍の片山右京選手がナムコまでプレイをしにきた。右京選手は、ドライバー連中の中でも指折りのゲーム好き。いざプレイすると、上達度がものスゴく早く、僕らよりもうまい。コーナーの進入から、出口までスムーズでムダのない走り、巧みなカウンターステアもビシバシだった。そのあと雑談の中で、このゲームの感覚はカートに似てるという話が出たんだ。この時に僕はカートをやろうと決心したんだよね。

ゲームはいろいろあるけれど、みんなにも忘れられない思い出の作品があるはず。ぜひその感激を大切にしながら、これからもゲームを楽しんでほしいな。



⬆『ウイニングラン』の画面。ナムコ初のポリゴン採用業務用作品だ。

読者の大声

☆ナムコさん、ここしばらく元気ないぞ〜。『マーベルランド』出してくれ〜！　新潟県　つるは千年くん☆『プリンセスメーカー』スーパーCDロムロムで、音声つきで完全移植を!!　千葉県　山田章司くん☆『パロディウスだ！』コナミさんそろそろ動いてくださいよ。PCもがんばっているんだから。山口県　純ちゃんの耳くん
編：もっとハガキを〜っ！



⬆東京都
佐藤卓海くん



⬆兵庫県　さんどら☆えっくすさん



⬆愛知県　MAOさん



⬆大阪府
ひでSAN



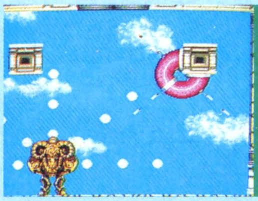
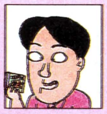
⬆神奈川県
ポリンキーくん

おたより募集中!!

このコーナーへのハガキは、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望の作品(3本まで)と欲しいソフトを1本書いて送ってね。毎月5名様に、希望のゲームをプレゼントしちゃうぞ。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。

〈今月の当選者発表！〉岐阜県　ことぶき颯太さん、神奈川県　セリオス王子くん、大阪府　雪村ちはやくん、長野県　小林真二くん、京都府　早坂洋くん、以上の皆さんでした。おめでとう!!

新作ソフト お毒味チャート

評論家 ＼ ゲーム名	メソポタミア（アトラス）	タイムクルーズII（フェイス）	ドラゴンスレイヤー英雄伝説（ハドソン）
	 10月4日発売／¥6,800	 11月8日発売／¥7,200	 10月25日発売／¥6,800
 全ゲーム制覇超人 **岩崎啓眞** 現在、『天外II』は地獄のデバッグのまっさかり。しかし、これを乗り越えれば完成だ！ あとひと頑張りするぞ〜！ みなさんお楽しみに。	独特の操作の癖が強く、慣れるまではかなり苦労する。けれど慣れればゲームとしてはかなり楽しめるし、オリジナリティの高い点もいい。しかし時間の設定が厳しすぎて、タイムオーバーが多いのはちょっとどうかと思ってしまった。 ●●●●●●○○○○	ボーナスステージは面白い。しかしメインフィールドが広すぎて、ボールの落ちる危険性が非常に低い。結果としてプレイに緊張感が欠けるのは問題。あと一歩メインフィールドを練り直せばいいゲームだった。しかしヒマつぶしには最適。 ●●●●●●●○○○	オープニングから2メガの威力をマザマザと見せつけてくれる。しゃべるのもいい。移植としてみれば完璧に近い。だがせっかくここまでやったのだから、もう一歩、ビジュアル以外にオリジナルな味付けが欲しかった。惜しいっ！ ●●●●●●●●○○
 対COM無敵人間 **ウォルフ中村** ひーん、いつも使っているパソコンのFDDが壊れてしまった。早いところ修理に出さないと…。こりゃ、そろそろ買い替えの時期かもしれないなぁ。	こういう独特なゲームを見るとうれしくなってしまう。なんといっても個性的なマイキャラが◎！ ただ、制限時間は今の倍は欲しかったところだ。また中盤以降のボスは玉砕覚悟の強引な攻撃をしないと倒せない気がしたけど、私の腕の問題かな？ ●●●●●●●○○○	スピード感がすごい。また7つものエリアを行き来できるのはゲーム機ならではだね。でもメインエリア内のしかけが割と単純なので、何度もプレイしているとボーナスステージの方がメインに思えてきちゃうんだよねぇ。こっちの方が楽しいから。 ●●●●●●●○○○	システムや操作性のよさはパソコン版でも実証ずみのゲームだけに、安心して遊べます。ただ、せっかくの声優さんによる会話シーンが生かし切れてないのが残念。ハドソンには『イース』という格好のお手本があるだけにもったいないと思う。 ●●●●●●●○○○
 お気楽専門校生 **東　千里** インドカレーを最近作ってみたの。辛いものを口に入れるまでって、ドキドキして緊張しちゃうのよね。でも、今度はもっと辛くしちゃうんだ♡	ユーモラスなマイキャラの動きにぜひ注目してほしいわ。アイテムを取ってパワーUPさせると、もっと面白い動きになるのよ。ゲームの内容や操作は簡単だから、誰でもすぐになじめるわ。マイキャラの操作が大きなポイントね。 ●●●●●●●○○○	画面がとってもハデなのよ。とにかくバラエティに富んだステージが上下、左右にはてしなく広がっているの。まさにTVゲームならではのアイデアよ！ 多彩なボーナスステージで高得点を目指してね。ピンボールファンなら見逃せないわよ。 ●●●●●●●●○○	めんどくさい戦闘モードもオート設定できちゃうから、戦いがずっと簡単になったわ。自分の好みでキャラたちを育てていけるのも魅力的だしね。迫力のある演出に思わず感動してしまうよ。RPGの楽しさがたっぷりと味わえるゲームなの。 ●●●●●●●●●○
 こだわりの達人 **ミロはぢめ** 久しくハード関係の改造をしてないせいか、ここ最近欲求不満ぎみなのだ。やっぱりオレってハンダごてから逃げられない運命なのだろうか……。とほほ。	キャラクターの操作法や動きは、今までのゲームにない感覚があってイイ。遊んでみると、もの珍しさも手伝ってけっこうハマるんだよね。ただ、タイムオーバーでやたら死ぬのは納得がいかない。10回中9回はタイムオーバーで死ぬんだもの。 ●●●●●●●○○○	いろいろな要素を詰め込みすぎて消化不良なゲームになっちゃってるね。純粋にピンボールの面白さを追求してほしかった気がします。特にボールのシミュレートがイマイチ。もう少し全体的にシェイプアップしてほしかった。 ●●●●●●●○○○	パソコン版からの移植は完璧。新システムになりバッファが増えたおかげで、戦闘時のアクセスがほとんどなくなったのはいいね。残念だったのは、イベントシーンが寂しかったこと。ちょっとしたアニメーションを入れてもよかったと思う。 ●●●●●●●●○○

NEW GAME 下馬評（ニューゲーム げばひょう）
今月はこのゲームが売れる!?

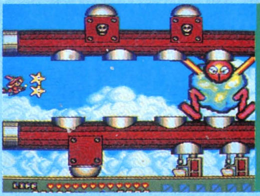
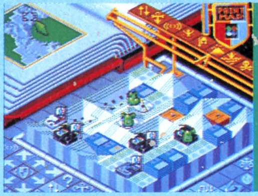
由　ついに今月は、スーパーカード専用ソフトが登場したね。
ウ　今回の売れ筋はやはり専用ソフトですか？
保　だろうな。人気からいくと『ドラスレ』。これで決まりだよ。うんうん。

予想屋3人衆		由保ウ
1	メソポタミア	
2	タイムクルーズII	※
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	○◎○
4	天使の詩	※○
5	マジカルチェイス	◎▲▲
6	ポピュラス ザ プロミストランド	
7	バニラシンドローム	▲※◎

マークの見方：◎本命　○対抗　▲単穴　※もう一本

由　いや、俺は『マジカル』だな。Huカードの方が手ごろだし。
ウ　じゃあ、ボクはあいだを取って『バニラ』かな？　女の子がいっぱいだし。
保　おまえは女がでてくりゃ何でもいいのか！
ウ　そうですよ。
由　バカはほっといて……。でも、案外一番売れるのはスーパーカードだったりしてね(笑)。
ウ・保　ありうる。

　イラスト／中野　豪

天使の詩	マジカルチェイス	ポピュラス ザ・プロミストランド	私のメインディッシュ
 RIOT日本テレネット 10月25日発売／¥7,400	 パルソフト 10月25日発売／¥7,800	 ハドソン 10月25日発売／¥5,800	
これは、かなり異色な作品。ビジュアルやシナリオはいいのだが、キャラクターが小さく感情移入がしにくい、画面が見づらいといったシステム部分に問題があるのも確か。僕はかなり楽しめたが、好みで評価が分かれるだろう。 ●●●●●●●○○○	グラフィック、サウンド、バランスは完璧。まさに文句なし。よくぞここまでやってくれました、って感じだ。唯一惜しいのが操作法。Ⅱボタンでアイテムを使いたいのはわかるが、セレクトとⅡボタンが選べるようになっていれば完璧でした。 ●●●●●●●●●○	『ポピュラス』と『プロミストランド』の両方が入って、この価格なら超お買い得品だ。カード版から操作などにかなりの改良が加えられているのもいい。しかし！　オープニングのナレーションは最低。もうちょっときちっと作ってほしかった。 ●●●●●●●●○○	今月のイチオシは『マジカルチェイス』。シューティングが苦手でも買う価値ありといえるぐらいの完成度だ。次に『ドラスレ』か『プロミストランド』。どちらもゲームのデキがいいので、買って損はしないぞ。で、難しいのが『天使の詩』。システムでかなり好みが分かれそうなので、新しいスタイルの好きな人におススメしたい。
ストーリー的にもビジュアル的にも独特の世界を持ったゲームだね。はじめは小さ目のキャラサイズが気になったけれど、プレイしていくうちに世界にマッチしているように感じられたし……。町の人と会話しづらいのはマイナスポイントだけど。 ●●●●●●●○○○	愛らしいキャラ、キレイなグラフィック、星の精のアイデア、適度なアイテムの種類、良好なゲームバランスとみんなそろっているから、プレイしていて楽しいSTGになっている。マイキャラの当たり判定がちょっとわかりにくかったけど……。 ●●●●●●●●○○	PC版オリジナルの地形が用意されているのがうれしいね。段差がわかりにくい地形があるのはつらいところだけど…。なんだかんだいったところでこのゲームにハマってしまう私(笑)。ちなみに操作感自体はHuカード版とまったく同じでした☆ ●●●●●●●●○○	今月は『マジカルチェイス』をおススメ。難易度のランクが3段階用意されているんだけど、それぞれのバランスがいいので誰にでも楽しめると思うぞ！　ちなみに一番興味をひかれたのは『メソポタミア』。細かい部分に疑問点はあるけれど、このヘンさがいい。そのほかのゲームを含め、今月は良質の作品ばかりの月でうれしい☆
壮大なスケールのRPG。50以上もあるステージの多さにはおどろいてしまうわ。ステージだけでなくイベントも盛りだくさんでわくわくしちゃうよ。気長に遊べるように、細かい部分にまで工夫されているから、こだわり屋さんにおススメするわ。 ●●●●●●●●○○	カワイイッ♡　このゲームは女の子におススメしちゃうわね。敵キャラが画面にワイワイとたくさんでてきてすごくにぎやかなゲームなの。敵キャラの数が多いけど、アイテムが手に入りやすいから、STGが苦手な人でもガンガン進めるわよ。 ●●●●●●●●○○	登場キャラたちがとってもカワイイのに小さくて残念だわ。でもオリジナリティあふれる各ステージは、十分に楽しませてくれるの。前作の『ポピュラス』に、さらに面白度がプラスされていて、ぜいたくに楽しめちゃうわよ。 ●●●●●●●●○○	今月のゲームはどれも捨てがたいものばかり。『ドラゴンスレイヤー』や『天使の詩』はＲＰＧが苦手な私でも、ハマってしまう面白さよ。ＲＰＧファンは見逃せないわ。でも一番のお気に入りは、『タイムクルーズⅡ』なのよ。操作は簡単だし、オリジナリティあふれるボーナスステージで最高点をとったときの満足感はもう最高の気分よ。
キャラの小ささが、ゲーム全体を小ぢんまりとさせているんじゃないかな。ストーリー設定もかなり強引。ラブストーリー風のオープニングがけっこういい雰囲気だっただけに、もったいないソフトだ。もう少し練り込む余地があったのでは……。 ●●●●●●○○○○	「PCエンジンでもこんなことができるのか」と思わせる素晴らしいゲーム。グラフィックやサウンドもいいし、難易度もほどよいから、STGファンならずとも楽しめるソフトだね。やっぱりPCエンジンは、STGにむいてるハードなのかなぁ。 ●●●●●●●●●○	『ポピュラス』のシナリオ集という感じだから、グラフィックが変わっただけで遊び方は同じ。パソコン版でもそうだったけど、基本的に同じだからちょっと飽きやすいね。DUOを購入していて、『ポピュラス』が好きな人は買っていいかも。 ●●●●●●○○○○	今月は、新ＣＤロム専用ソフト３本がラインアップされてるけど、どのソフトも平均点はあげられるデキ。なかでも『ドラスレ』は、買った人の期待を裏切らないソフトじゃないかな。ただ、この３本を見る限りでは、DUOはちょっと高い買い物かもしれないね。あと『マジカル～』は、ＳＴＧファンなら発売日にお店へゴーしちゃおう！

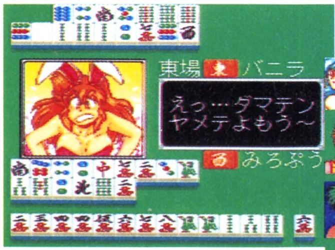
すべり込み単独レビュー

バニラシンドローム

ニチブツ／10月25日発売／¥6,900

アーケード版にくらべて、過激なシーンはずいぶんスケールダウンしているが、それでもなかなかエッチだと思う。また、かなめの麻雀モードもかなりの手ごわさ。初心者はなめてかかると痛いめにあうかも。新システムで遊ぶと、女のコのセリフが増えるのはうれしいポイント。ただ、アドベンチャーモードの相手が３人だけというのは寂しかった。　（ウ）

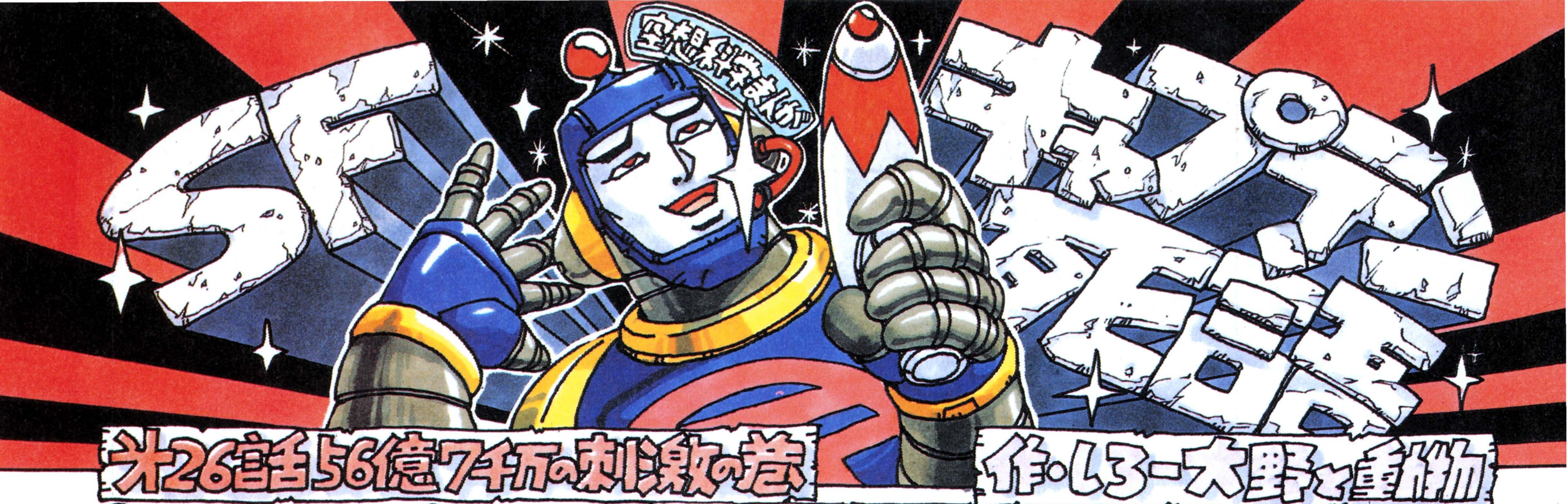
●●●●●●●●○○



⬆わはは、どうだまいったか！　でも脱いでくれない。トホホ……(涙)。

⬇フリー対戦モードでは、23人の女の子がキミを待っている。





あらすじ

サイフに58円しかないアキラにとって、面と向かって「サイフに58円しかない」と明言されたことは、「前戯がヘタ」と言われるよりもはずかしいことであった（ちょっとH）。





先月号にタイトルを入れ忘れられて激怒するシロー先生におたよりを!!

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「まけるな シロー」係

次回"一筆啓上火の用心 おせん泣かすな馬肥やせ"の巻

ロードス島戦記通信

No.14

よくわかる「ロードス島戦記」講座
第10回OVA最新巻大紹介!!

前号に引き続いてOVAのストーリーを紹介しよう。このあたりまでくるとOVAならではの展開が随所に見られるので、ファンの人は要チェックだぞ。特に第11巻には、現在本誌のコミック版でも描かれつつある魔神戦争がストーリーの背景にからんでくるので見逃さないようにね。OVAの完結まで残すところあと2巻(全13巻)、はたしてどのような展開が待っているのだろう?

第10巻
火竜山の魔竜



カシュー隊に合流したパーンたちは、火竜山めざして進軍を続けていた。そんな中、フレイムの砂漠で休憩中に事件は起こった。エンシェント・ドラゴンのシューティングスターが突如として襲ってきたのだ! しかし、なんとかパーンの活躍で撃退することに成功する。

一方、アシュラムも火竜山へやってきていた。彼の目的はシューティングスターが持っている〝支配の王錫〟を手に入れること。シューティングスターがパーンたちと戦っているスキに〝支配の王錫〟を手に入れたアシュラムだったが、ようやく火竜山にたどりついたカシューらとはち合わせしてしまう。

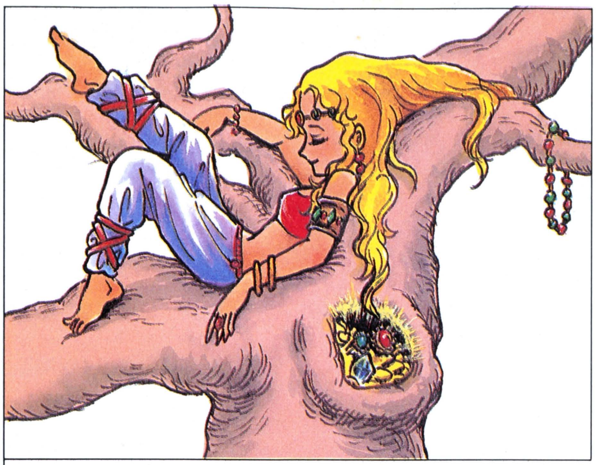
いきなり戦闘に入る両軍。パーンもアシュラムと剣を交えるが力わずかに及ばず、ピンチにおちいってしまう。だが、その時シューティングスターが現れたことにより、戦局は混乱の一途をたどるはめになるのだが…。

第11巻
魔導師の野望



不穏な動きのみえるマーモに対抗し、フレイム、ヴァリスら各国の力を集めようとするカシュー王。彼は30年前に起こった魔神戦争での悪夢が繰り返される可能性が高いと感じていたのである。六英雄が封じ込めた魔神や魔物が再び放たれてしまったら、ロードス島は焦土と化してしまう。それだけに魔神が復活する前にマーモを討つ必要があるのだ。カシューは部下シャダムをライデンに、パーンたちをモスへの使いに指名した。

対するマーモ軍のトップに立っているのは、黒の導師ことバグナード。部下の魔法使いを使って〝支配の王錫〟を手に入れた彼には「神になる」という野望があったのだ。そのために必要なハイエルフを得るため、直直に出向いてディードリットをつかまえようとするバグナード。その前に立ちふさがるパーン。はたしてパーンはディードを守ることができるのだろうか?



イラスト／久保田彩子

MAC

先月号からモデルチェンジしたMAC、みんな気に入ってくれたかな？　なんと今月からあの「天の声バンク」も賞品に加わったぞ。これでますますMACをためる楽しみが増えたよネ。たくさんの応募、待ってるよー!!

豪華賞品をもらうには…

MACは、いつも本誌を愛読してくれているキミたちに、プレゼントを手に入れるチャンスをあげるステキなカード。そのプレゼントを手に入れるには、賞品ごとに決められた点数のMACが必要なんだ。

㊙PCエンジンが心をこめて選んだ賞品は全部で25点。賞品ごとに必要なMACの点数は、次のページの表を見てね。ほしいプレゼントが決まったら、その点数をめざして、MACをどんどん集めちゃおう!!

MACを集める方法は2つ。まず、毎月このコーナーでプレゼントする20MAC（5MAC×4枚）を集めること。もちろん、兄弟誌「㊙スーパーファミコン」に毎号ついているMACも使えるよ。

もうひとつは、本誌のいろいろなコーナーに投稿してMACをもらうこと。いちどにたくさんのMACを手に入れるには、この方法がイチバン。1度や2度選ばれなかったからって、メゲてちゃダメ。どんどん応募していっぱいMACをもらっちゃおう。

希望するプレゼントの点数が集まったら、「応募方法」をよく読んで編集部まで送ってね!!

応募方法

ほしい賞品の点数が集まったら、次のように応募してね。まず自分の住所・氏名を書いた封筒に、①集めたMAC、②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名を書いた紙、(③ボールペン、シャープペン希望者は、自分の住所・氏名を書き62円切手を貼った返信用封筒も同封)を入れ、下のあて先まで送ってください。

ただし、同じ月のMACは8枚(40MAC)まで、同じ絵柄の旧MAC(厚紙のもの)は2枚までしか使えないから注意してね。投稿コーナーでもらえるスペシャルMACは何枚でもOKだよ。みんなの応募、待ってるよ!!

［あて先］〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　MAC賞品係











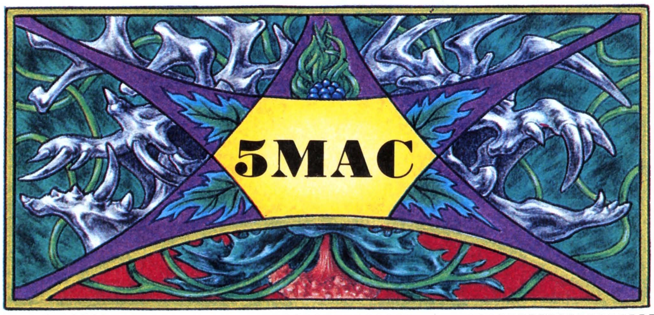
1	スーパーグラフィックス	30,000MAC
2	電子手帳	25,000MAC
3	スーパーファミコン	20,000MAC
4	コードレステレホン	20,000MAC
5	ディスクマン	20,000MAC
6	デジタルパーカッション	15,000MAC
7	ポケットパノラマカメラ	15,000MAC
8	コアグラフィックス	14,500MAC
9	メガドライブ	12,500MAC
10	RCカー	12,000MAC
11	ウォークマン	11,500MAC
12	液晶テレビ	10,500MAC
13	天の声バンク	4,500MAC
14	アベニューパッド	3,500MAC
15	ターボパッド	2,200MAC
16	マルチタップ	2,100MAC

17	電卓	1,800MAC	20	レコード券(1000円分)	670MAC	23	㊖専用原稿用紙	300MAC
18	㊖Tシャツ	1,200MAC	21	図書券(500円分)	670MAC	24	㊖シャープペン	200MAC
19	㊖オリジナルテレカ	670MAC	22	文具券(500円分)	670MAC	25	㊖ボールペン	50MAC

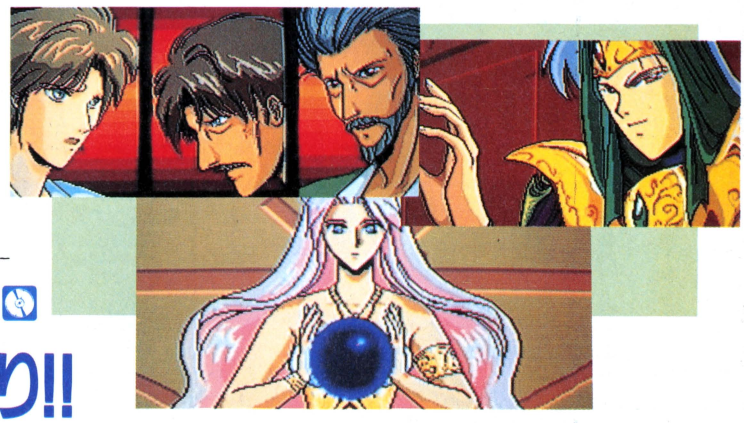








秘宝伝説 クリスの冒険



パック・イン・ビデオ／12月発売／価格未定　A・RPG

ドラマチックな演出たっぷり!!

ドラマチックなストーリーと多彩なアクションが合体した感動のA・RPG『秘宝伝説　クリスの冒険』がCDロムで登場！

ストーリーは、主人公のクリスが行方不明になった父親を捜しに旅に出るところから始まり、古代遺跡、古代文明といった神秘的な舞台を背景に次々に展開していく。また、凝った演出のビジュアルシーンでは、魅力的なキャラが続々登場！　要注目の１作だ。



⬅キレイで豊富なビジュアルは、見ものだよ。



⬅人物の表情なども、細かく表現されているのだ。

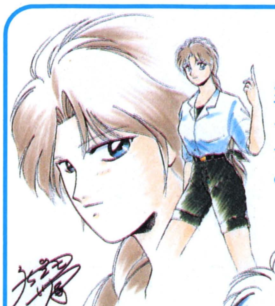
基本はアクション



⬅基本的には、横スクロールのACTなんだ。ブーメランのような武器などを使って攻撃することができるよ。

➡途中には、いろいろなトラップや、たくさんのモンスターが出現してくる！　ステージの最後には、アッと驚くボスキャラも待っているぞ!!

登場人物たち



クリス

アーノルドの娘で、このゲームの主人公だ。行方不明になってしまった、考古学者の父親を捜すために、「死者の遺跡」を求めて南米へと向かう。ボーイッシュで、活発な少女。



カチュア

インディオの子供で、年は10歳ぐらい。インディオでさえ恐れて近づかない「死者の遺跡」のガイドをかって出る。



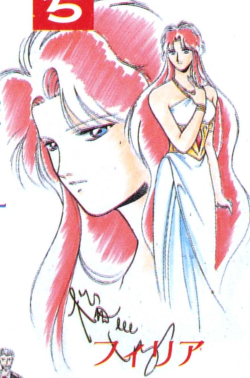
アーノルド

考古学者で、古代インディオ文明を研究している。「水晶の瞳」なるものを手に入れた後、「死者の遺跡」を発掘中に行方不明になってしまう。



アルトハイマー

考古学者をしているが、ネオ・ナチスのメンバー。古代皇帝を復活させ、古代インディオの超文明を狙う。



フィリア

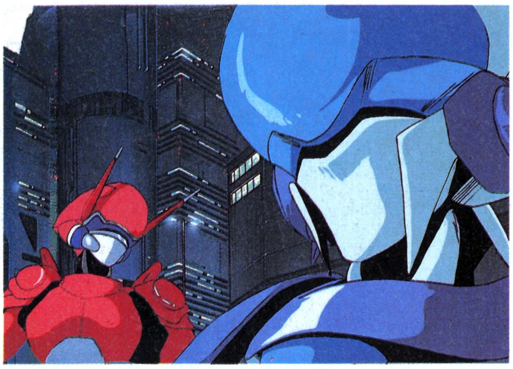
古代アトランティスの巫女。彼女は、多くの宝珠や宝石の力を具現化できる能力を持っている。また、「アトランティスの秘宝」を３千年間封印し続けてきた。



ラガシュ

古代インディオの皇帝。しかし、彼はインディオではなく、古代アトランティス人の生き残り。昔、フィリアに体を封印され、長い眠りについていたが、アルトハイマーによって復活。

＊サインは担当声優さんのものです。



サイバーなムード満点のAVGだ!!

バブルガムクラッシュ

ナグザット／11月発売／¥7,200　AVG　4M　B・U

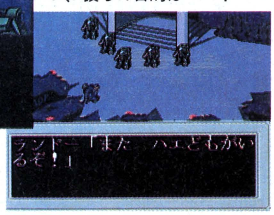
闇の仕事人"ナイトセイバーズ"参上!!

アニメファンの間で大人気のOVAがゲームとなって登場だ！　大銀行を次々と襲う謎のパワードスーツ軍団を相手に、ナイトセイバーズが大活躍！

アイコン方式の簡単な操作と、意地悪なしかけの少ない分かりやすいゲーム内容で、誰でも気軽にプレイできるシンプルさが◎。さあ、キミも犯人捜査にGO!!



⬅凶悪なパワードスーツ軍団に大銀行が襲われる。いったい、彼らの目的は……？



➡ADポリスたちも彼らを阻止するために戦うが……。彼らは強敵なのだ。

美しき4人のナイトセイバーズ

ネネ・ロマノーヴァ



このゲームの主人公。ADポリスの通信員で、かなりのミーハー娘。しかしハッカーとしては天才的な腕の持ち主である。

シリア・スティングレイ



女仕事人"ナイトセイバーズ"のリーダー。普段はビルのオーナーとして生活する。バリバリのキャリアウーマンだ。

プリス



両親を亡くし、都会の裏側をひとりで生きてきた、たくましい娘。気性は荒いが情に厚い。ロックシンガーとして活躍中だ。

リンナ山崎



大胆な性格の彼女が大好きなものはお金♡　金もうけに命を燃やす彼女は、すごい運動神経の持ち主なのだ。

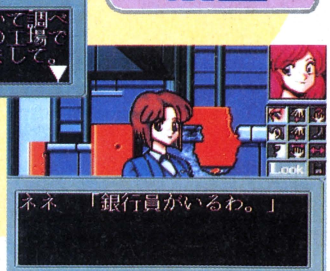
事件の捜査・さまざまなイベント　波乱万丈のシーンが展開する

このゲームの内容は、基本的にAVG。だけど、単純にコマンド選択ばかりを繰り返すわけじゃないんだ。迫力のカーチェイスシーンや、パズル的なシーンなどなど、AVGの内容としてはちょっと変わったシーンも入っているワケ。おかげでプレイも単純にならず、様々な展開を楽しみながらどんどん先に進んでいけるぞ!!

地道な捜査



⬆拾った部品などは工場長に会って調べてもらおう。重要な情報が手に入るぞ。



➡かわいい銀行員のお姉さんには、しっかり事件の状況を聞いておこう。

メンバーチェンジもあり

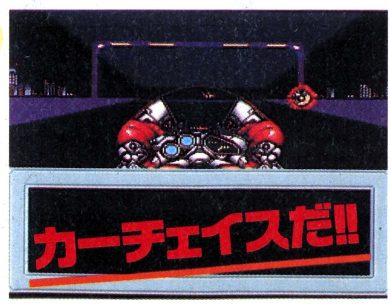


⬆ネネから他のキャラに自動的にチェンジするシーンもあるのだ。



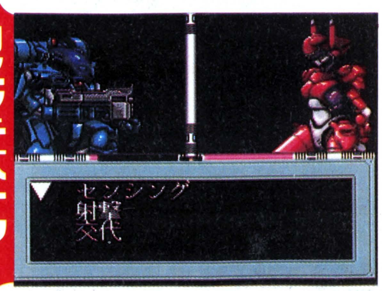
⬆制限時間内に2人をくっつけよう。迫りくる時間にハラハラするぞ。

カーチェイスだ!!



⬅敵が3方向から次々とミサイルで攻撃してくるスリリングなシーン。上手によけながら追跡しよう。

コマンドバトル!!



⬆捜査の途中で行われる戦闘シーン。自分も好みのキャラを選んで戦えるぞ。



自分の知識にチャレンジ!!

クイズアベニュー2

NECアベニュー／10月11日発売予定／¥6,000

ETC

2つのモードで2倍楽しめちゃうぞ!!







➡"クエストモード"のオープニングは、とってもきれいだよ。

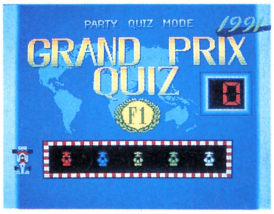
クイズブームの先駆けとして登場した前作を、さらにグレードアップしたのがこの『クイズアベニュー2』だ！

このゲームには、クイズに答えてストーリーを進めていく"クエストモード"と、5人まで参加ができる"パーティモード"があるぞ。また、問題数も6000問と、やりごたえ十分！　ザ・チャレンジ!!



⬆敵はどいつもかわいいけど、なかなかの強敵なのだ。

⬇5人まで遊べる早押しクイズは、すごくエキサイティング!!



モード1 クエストモード

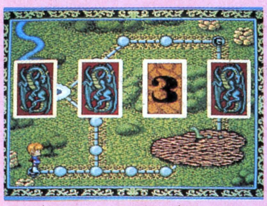
このモードは、全7ステージの敵を倒しながら冒険していくんだ。戦闘は、もちろんクイズ！　敵の出す問題を、規定数答えれば勝ち。もし負けてしまったら、そのステージの始めに戻されちゃうぞ。ステージの最後には、ボスがいるよ。



⬅オープニングでは、ビジュアルが流れるよ。



➡かわいいお姫さまが、なにか悩んでいるようだ。



⬆4枚あるカードを1枚めくって、出た数だけ進むことができるんだ。

⬇ある場所に止まると、アイテムを入手することもできるよ。



かわいいけど手強いぞ!!





⬆このモードは、2人まで楽しめるんだ。協力が大切だぞ。

⬇ボスとの対決では、クイズのジャンルを選択できるんだ。



モード2 パーティモード

これは、2〜5人まで楽しめる、F1をモチーフにしたモード。内容は、早押しクイズで、全16戦での勝ちポイントを競うんだ。これは、燃えるぞ!!



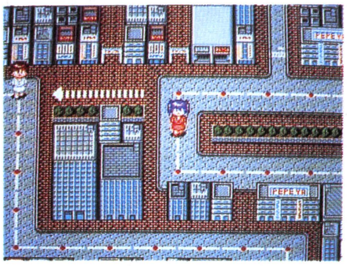
⬅厳しいクイズサーキットを制するのは大変。知力と反射神経がものをいうぞ！



➡1コースで、3回お手付きをすると、リタイアになってしまうから注意しよう。



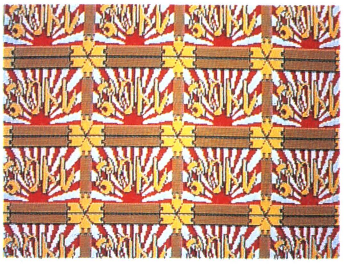
⬅知識の差が出る結果表。あまりに点が低いのは悲しいぞ。



出世をめざすマルチプレイボードゲーム

なりトレ (NARIAGARI・TRANDY)

なりあがり・トレンディ



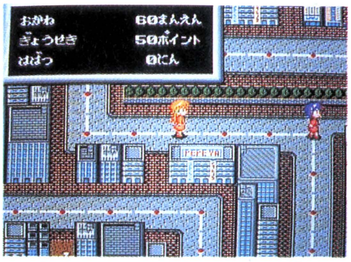
レーザーソフト・日本テレネット／発売日未定／価格未定

ETC

会社での肩書きを上げてゆくことが目的のコミカルなすごろくゲームの登場だ。"優子"や"バン"など、おなじみの顔ぶれの中から好きなキャラを選び、「新入社員」としてスタート。途中のショップでアイテムやカードを買ったり、シューティングなどのミニゲームで遊んだりしながら「社長」の座をめざせ！ 1人から4人まででで遊べるよ。



➡ビンゴ形式で自分の進む数を決めるんだ。



➡左上に表示された3つの物を集めると出世することができるぞ。

昇進だ！



⬆イベントによっても昇進できる。次は「係長」のエリアに移動するぞ。

バイオモンスターたちの壮絶バトル！

モンスタープロレス

アスク講談社／11月下旬発売予定／予価¥6,800

SPG 4M

ド迫力の技の数々！



勝ち抜くにつれてストーリーが深まる！

1999年、人々は闇の大王ベルゼブブによって地底に閉じ込められた。ヤマト博士は息子タケルをモンスターに改造し、地上を取り戻すべく敵モンスターに戦いを挑んだ。キミはタケルとなってベルゼブの親衛隊と戦うのだ。

バトルは1vs1のプロレス形式。選んだ技の威力は数字ルーレットによって決まり、その数字の大小によって与えるダメージが異なる。勝ち抜くにつれて新しい技を獲得することができるだけでなく、ストーリー上の謎が徐々に解明されてゆくという異色ゲームだ。



⬆行方不明となっているタケルの兄は今どこに。



⬅ゲーム開始後、キャラを作る。

ムーンサルト

⬆ザ・ニンジャの必殺技がさく裂した！ 技は迫力のアニメで楽しめる。



ブレンバスター

⬆フライボーイの技のひとつだ。他にもハエ攻撃なんていうものもある。

会場からコールが！



⬅タケルの技が決まると、なんと観客が熱い声援を送ってくれたりするぞ。

登場モンスターたち

2人で対戦できるモードもある。必殺技などが異なる8種のモンスターの中から好きな1体を選んで対戦するのだ。その一部のモンスターデータをここに紹介しよう。



●キラーアマゾン



●ザ・ニンジャ



●ポイズンマン



●マッチョ・ブル

冒険男爵ドン サン=ハート編

アイマックス／年末頃発売予定／¥6,800　STG　4M

世界をめぐる面白STGだ!!

新システムなどの登場で、一段と活況に拍車がかかるPCエンジン界に新メーカー“アイマックス”が参入だ。第1弾として発表するのが、この『冒険男爵ドン』。ゲームのデキはなかなかの水準で、手ごたえのある戦闘シーン、美しく描かれたビジュアル、そしてツボを得たデモシーンと、バッチシの内容!!

マッドサイエンティストによって生み出された、人工生命体メロンピーの地球奪取の企てを阻止すべく、血気盛んな冒険男爵ドンが、世界を舞台に活躍するぞ!!



⬆背景の美しさとは相反して、敵の攻撃は結構きついのだ。敵の攻撃パターンをしっかり把握して戦え!!

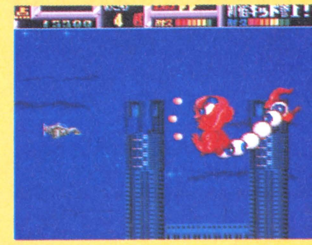
⬇対ボス戦は、気を引きしめてかかれ。なめてかかるとあっという間にやられてしまうぞ。ちなみに彼(?)は3面のボスだ。



超美麗なSTGシーン!!

STAGE 1

地球の危機を知ったドン上杉こと冒険男爵は、世界最強のマシンを駆って発進する。まずは東京上空で戦闘だ。せまりくるメロンピーどもを打ち倒すのだ。





STAGE 2

続いて冒険男爵がやってくるのは、広大なる悠久の大地、中国だ。人類を地球から排除しようと考えるメロンピーは、ここにもはびこっている。人類を救え! 冒険男爵ドン!!

STAGE 3

いよいよステージ3、舞台はニューヨーク。全5面のうちちょうど中盤というステージだ。このあと、冒険男爵はメロンピーの本拠地、南極へと向かうぞ。



ゲンジ通信あげだま

NEC HE／12月発売予定／価格未定　ACT　4M

黄型団の野望を打ち砕け!

ある日、親戚だと名乗る和草族のおかめとえびてんに、彼自身も和草族であることを知らされるあげだま。「あげだマン」となった源氏あげだまは、おじいちゃんの形見のわーぷ郎とともに黄型団と戦うことに……。

豊富な攻撃パターンと、痛快なアクションが楽しめる、ACTファン期待の1作だ!



⬅「あげだマン」はMAGICアイテムを手に入れると、秘術が使えるようになるんだ。



➡おっと、前方にアイテムを発見したぞ!! アイテムを見つけたら必ず取ろうぜ。

IQ PANIC

I.G.S.／12月発売予定／価格未定　ETC

クイズ画面到着!

最初はRPGっぽい画面写真でのみの発表だったこのゲーム。いよいよ、ゲームの全貌が明らかになってきたぞ!

最初の「RPGっぽい画面」だな? って思ったものは「IQクエストモード」の画面だったんだよ。そのほかにも「パーティーモード」や「パネルクイズ」などなど、盛りだくさんのクイズがキミの挑戦を待っている! 続報を楽しみに待っていてね。



⬅クイズが出題されたぞ!! キミはこの問題が解けるかな?

斬

タイトー／発売日未定／価格未定　SLG

パソコンからの移植SLG

パソコンで人気を博したSLG『斬』がCDロムに移植、登場だ。

このゲームは、大名から浪人まで300人にもおよぶ武将の中からマイキャラを選択するのだ。膨大なデータに裏打ちされた武将たちは、人間臭さにあふれている。一味違ったリアルタイムSLGをキミも楽しんでみないか!?

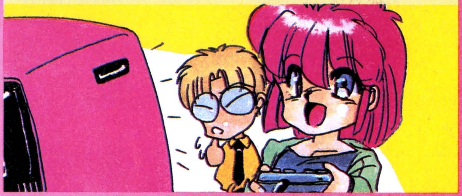
➡野戦で部隊どうしが接触するとこの画面になる。手に汗をにぎる戦闘だ!





⬅攻城戦のシーン。攻城戦では強襲をはじめとして、いくつかの攻撃パターンがある。

見せます 出します ゲーム業界 裏のウラ



タイトルイラスト／うらべすう

テンゲン 第2回

ゲームデザイナー
天内　潤氏
お酒大好き！ のプログラマー。広報もこなす。



読んだら飲みな 飲むなら読みな

ひっく。先月号のタイトルがろれっていてびっくりしたけど、なんだったんだろ。さて今月は、激動のソ連情勢のお話(うそ)。ソ連といえば、ゴルビーちゃん。それにソックリなのが、今回素性を暴露されてしまうアタリゲームズのヒットメーカー"MSP"だ。本名は、Mark Stephen Pierce。読めない人は辞書を引いてね。あの『KLAX』や残虐行為手当で有名な『ピットファイター』の企画者だ。といっても、本業はグラフィックデザインなんだ。アタリには企画専門の人はいなくて、プログラマーやデザイナーがみんなゲームを考えるのさ。すごいね。ゲームからわかるように発想のトッピな人なんだけど、ヨットが趣味の普通のお兄さんなんだよ。酔ッタが趣味の私とは、やっぱり違うね。そして190センチもある、巨人。さすが牛肉ばっか食べてる…って思ってたら、なんと菜食主義者なんだって。見かけで判断しちゃだめだよね(ゴメン)。今回は特別に抽選で1名様にMSPビデオをプレゼント。(つづく)

RIOT・日本テレネット 第4回

第1事業部　企画
西　健一氏
『天使の詩』の開発も無事終了。次回作に意欲を燃やす。



天使が生まれた日

今回の『天使』の場合、もめた原因のひとつがタイトルだった。『天使の詩』……僕としては作品のイメージとばっちりフィットしてると思ったのに、営業からは「ヨワい」とかいわれちゃう。この「ヨワい」ってのがクセモンで、アルファベットを使ってカッコよくきめると「これ、タイトルきてるよ」という展開になったりして、何がなんだかよくわからん。

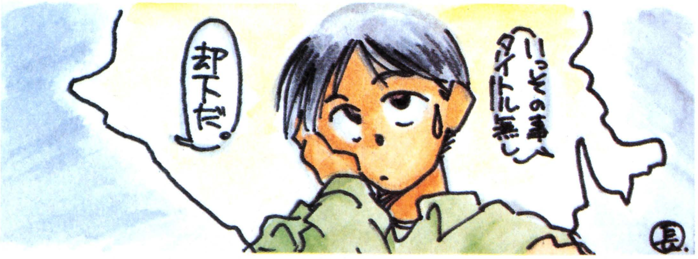
どーしても『天使の詩』ってタイトルをあきらめきれずにブツブツいってると「じゃあ、サブタイトルを何かつけようよ」と新たな展開。

『天使の詩』　～風の吹く丘に～

とか考えたんだけど、結局は僕の意見に落ち着いて『天使の詩』の開発がスタートしたわけ。

そんなこんなで次回は実作業に入ってから、同じ開発チームの人とどんなことを打ち合わせたかについて書こうと思うんで、お楽しみにっ！　じゃあね！

(つづく)



アイレム 第4回

販売促進課
高津祥一郎氏
バイクレースに命をかける熱血広報。



ホスト高津の ライダーズハイ！

毎度！　読者の諸君、夏休みボケは終わったか？　俺はまだだ。今月は鈴鹿8時間耐久レースのことをくわしく話そう。まず最初になぜレースにでたかというと、CI効果(企業PR)だ。これに関しては宣伝活動の仕方がいろいろあるんやで。**①1レースそのもののスポンサーになる、②お金をだして単車の隅にステッカーを貼ってもらう、③会社自身(わが社のように)がチームを持つ**、の大きくわけてこの3種類だ。③は運営の苦労が伴うかわりに、ライダー、キャンペーンガールやレース活動を自社の広告・イベントなどに活用できる。10代、20代のファンが多いモータースポーツは、そんな意味でゲームユーザー層とダブる場合が多いのとちゃうかな。7月に行われる8耐なんかは、10万～20万人の若者が毎年鈴鹿を訪れるわけで、CI効果も絶大だ。しかし、ただ単にクライアントとしてふんぞり返っていても、なかなかいい結果は得られない。よい体制、マシーン、ライダー、スタッフがそろってこそうまくいくのやで！　メーカーの道楽と見たらあかんで!!

(つづく)

ナムコ 第4回
「ナムコ」のあとがき



広報センター
西村幸久氏
ナムコの広報誌「NG」で、のそちゃんの愛称で活躍中！　優しい笑顔が印象的な広報さんだ。

ここ数年来、社会科の授業や修学旅行などで、ナムコを訪ねてくれる中学生や高校生のお相手をすることがたびたびある。“職業調べ”とかいうのがあって、将来自分がなってみたい職業についていろいろ話を聞いて、レポートにまとめたりするのだそうである。

“ゲームデザイナー”とか“プログラマー”とかいうのが、結構彼らに人気があるようで、ひとつナムコで話を聞いてみるか、ということらしい。

いつもだいたい、班長さんを筆頭に5～6人で来てくれて、なんだかモジモジしながら話は始まる。

全部が全部というわけではないが、質問パターンがほぼ決まっていて、そろそろ話も終盤にさしかかったころ、例の質問が飛び出すのだ。

「この職業に就くのに必要な資格は何ですか⁉」……。今は随分もうなれたけれど、最初にこの質問が発せられたときは正直面くらった。しばし絶句したものだ。

（つづく）

ビクター音産 第4回
ゲーム開発最前線



ニューメディア事業部 次長
小森治信氏
ナイスミドルの敏腕プロデューサー。

試行錯誤を繰り返しながら何とか形になってきたパソコンソフト事業でしたが、そのころ世間を騒がせてきつつあったのが任天堂から発売になっていたファミコンでした。当時は玩具3年説というのがあって、どんなに人気のある玩具でも3年もたない…というもので、爆発的人気を誇ったファミコンでさえいつかはその人気にもかげりがくるのでは…とささやかれていたのです。1983年に発売されたファミコンは、ちょうど3年目に突入したのでした。　（つづく）

NECアベニュー 第6回
ナイスガイ Mr.TABETAの
業界用語の基礎知識



プロデューサー
多部田俊雄氏
マスターアップとしめ切りに追われ続ける毎日。

カ行

9月某日。一連のマスター提出も終わり、1カ月遅れの夏休みをもらって妙高高原にリゾートゴルフへ。延々4時間の鉄道旅行も、その後のゴルフ三昧を思うと苦にもならないハズだったのですが……急の仕事で到着翌日のトンボ帰りが決定。かろうじて回れた1ラウンドのスコアはグチャグチャ、帰りの電車内では座りすぎが原因の臀部筋肉痛に苦しめられて、もう踏んだり蹴ったり。あぁっ、人並の夏休みを望んだ私がバカだった……。

くらっしゅ（クラッシュ）
直訳すれば「壊す、破壊する」などになるが、当業界ではメディア上に保存してあったデータが壊れてしまうことを「クラッシュ」という。

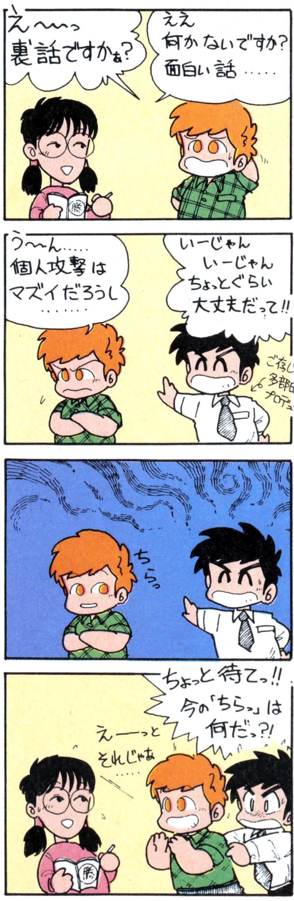
昔のハードディスクはエラくもろくて地震があればクラッシュ、停電すればクラッシュと、やたらめったらクラッシュしまくっていた。そのため、しめ切りに遅れた言い訳に「ハードディスククラッシュのため、作りなおしになった」がよく使われていたが、技術の進歩によりハードディスクの安全性が向上した上に、データバックアップ用の光ディスクやカセットストリーマーが身近になってしまったため、言い訳として通用しなくなりつつある。

「文明の進歩は必ずしも万人すべてを幸福にはしない」といわれているが、これはそのひとつの例であると私は思う。

けいけんしゃ（経験者）
慢性の人手不足に悩む我々の業界では、盛んに求人が行われており、人材募集要項のなかには「経験者・未経験者問わず」の文句が必ずといってよいほど入っているが、結果、就職希望者の大半はお言葉に甘えての未経験者、しかもそのほとんどが「企画」を希望してくるという頭のいたい状況がここ数年続いているとか。

（つづく）

アベニュー的裏話とは⁉



画／松田浩二

〈おたより募集〉このコーナーでは、みなさんがメーカーさんに聞いてみたいこと、意見や感想などをお待ちしていま～す！
おたよりあて先／〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「コラム」係まで。

SOFT HOUSE INFOMATION
ソフトハウスインフォメーション

アイマックス

横スクロールSTG『冒険男爵ドン』をひっさげて参入決定。

くわしい情報は、本誌4ページと161ページにも載ってるから、見てね!!

アイレム

ついにアイレムがCDロムソフトの制作を発表。あの名作STG『R-TYPE』を、スーパーCDロムの能力をフルに使ってPC化するのだ。だからタイトルも『R-TYPE Complete CD』! 自信まーんまんの一作。

インテック

『ハンター』(仮)というタイトルで発表されていたソフトが『アルガノス』というタイトルに決定した。

角川メディア・オフィス

注目のRPG『サイレントメビウス』は、順調に制作進行中(らしい)。早く新しいグラフィックを見せてほしいなぁ。

サン電子

CDロムで新作を準備中。くわしいことはまだナイショだって。

テイチク

音楽メーカーとして有名なテイチクが参入決定。すでに『ゴッド・パニック 至上最強の軍団』という横スクロールSTGと『50th』というRPGを制作中。先に発売されそうな『ゴッド・パニック』は、ヘンなキャラが続々と出現するブッとびSTGなのだ。

続報を楽しみにしていてくれ。

ハドソン

劇場映画と同名のACT『ドラえもん のび太のドラビアンナイト』と、アーケードからの移植作『怒者龍剣伝』が発表された。

本誌の4ページにも情報が載っているよ。

パック・イン・ビデオ

横スクロールタイプ(?)のA・RPG『秘宝伝説 クリスの冒険』を発表。グラフィックの質が高く、内容も期待できそう。

メディアリング

ロングラン・ヒットを続けている『ゼロヨンチャンプ』の再販が、11月末ごろにショップに入荷する予定。

買いそびれたキミは、この再販のチャンスをのがすなよ!!

ナグザット

くにおくんの新情報、到着!

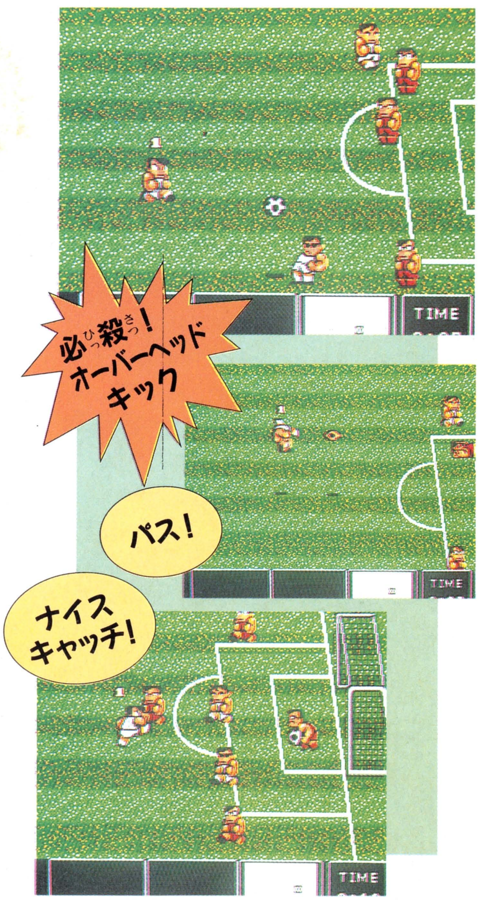
発表はあったものの、内容など明らかにされていなかった『熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編』の画面写真が公開されたぞ。全国大会を前に食中毒で倒れたサッカー部のメンバーの代わりにドッジボール部のくにおくんたちが、今度はサッカーで活躍だ。

メディアはスーパーCDロム専用。くにおくんたちが、ばっちりしゃべるぞ!

そしてもう1作。ファミコンからの移植、『つっぱり大相撲』が発表された。メディアはHuカード。

2作とも新情報が入り次第、紹介するぞ。





*画面は開発中のものです

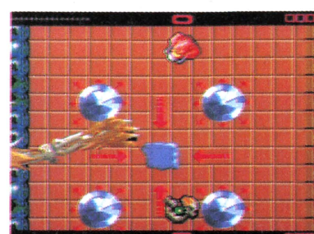
ココナッツジャパン

新作はアミガ版からの移植作『バリスティックス』!!

以前、ビクター音産から発表のあった『バリスティックス』が、急きょココナッツジャパンから発売されることになった。

このゲームはパソコン(アミガ)で人気の高かったACTゲームの移植で、サッカーのルールに似た感じのゲーム。2人同時プレイもできるんだ。

発売は12月13日の予定で、価格は¥6,900。メディアはHuカード。



⬅中央の巨大な手が落としていく玉を、敵のゴールに押し込め!



➡手から落とされる玉を、自機から発射される玉で弾くのだ。

Time Schedule

タイムスケジュール

㉂消費税込み
（無印は消費税含まず）
H　Huカード
C　CDロム
S　スーパーグラフィックス
SCD　CDロム新システム

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム	A·PZG	アクション パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	A·RPG	アクション ロールプレイング	ETC	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
10／4㈮	メソポタミア	アトラス	H	¥6,800	ACT
10／18㈮	ワールドサーキット	ナムコ	H	¥5,800	SPG
10／25㈮	天使の詩	RIOT日本テレネット	SCD	¥7,400	RPG
10／25㈮	ドラゴンスレイヤー　英雄伝説	ハドソン	SCD	¥6,800	RPG
10／25㈮	バニラシンドローム	ニチブツ	C	¥6,900	ETC
10／25㈮	ポピュラス　ザ・プロミストランド	ハドソン	SCD	¥5,800	SLG
10／25㈮	マジカルチェイス	パルソフト	H	¥7,800	STG
10月上旬	クイズアベニュー 2	NECアベニュー	C	¥6,000	ETC
11／8㈮	タイムクルーズII	フェイス	H	¥7,200	ETC
11／8㈮	プリンス　オブ　ペルシャ	リバーヒルソフト	SCD	¥6,800	ACT
11／15㈮	マイト&マジック	NECアベニュー	C	¥7,200	RPG
11／22㈮	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	C	価格未定	A·RPG
11／22㈮	雷電	ハドソン	H	¥7,200	STG
11／29㈮	スーパーメタルクラッシャー	パック·イン·ビデオ	H	¥6,200	SLG
11月下旬	ファイティングラン	ニチブツ	H	¥6,900(予)	ACT
11月末	モンスタープロレス	アスク講談社	H	¥6,800(予)	SPG
11月予定	コリューン	ナグザット	H	¥6,800	STG
11月予定	将棋　初心者無用	ホームデータ	H	¥7,300	ETC
11月予定	ZERO WING	ナグザット	C	¥7,200	STG
11月予定	ソーサリアン	ビクター音産	C	¥7,200	A·RPG
11月予定	バブルガムクラッシュ	ナグザット	H	¥7,200	AVG
11月予定	ロードオブウォーズ	システムソフト	C	¥6,800	SLG
12／6㈮	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト	ハドソン	H	¥5,800	ACT
12／13㈮	バリスティックス	ココナッツジャパン	H	¥6,900	ACT
12／13㈮	秘宝伝説　クリスの冒険	パック·イン·ビデオ	C	¥6,800(予)	A·RPG
12／20㈮	SUPER桃太郎電鉄II	ハドソン	H	¥6,800	ETC
12／27㈮	ドラゴンセイバー	ナムコ	H	¥6,800	STG
12月中旬	スパイラルウェーブ	メディアリング	H	価格未定	STG
12月中旬	らんま½　とらわれの花嫁	メサイヤ	C	¥6,800	ETC
12月予定	R-TYPE　Complete CD	アイレム	SCD	価格未定	STG
12月予定	IQ PANIC	I.G.S.	C	¥8,900(予)	ETC
12月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ビクター音産	SCD	価格未定	ACT
12月予定	雀偵物語 2　宇宙探偵ディバン	アトラス	C	¥6,800	ETC
12月予定	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	C	価格未定	SLG
12月予定	太閤記	アスク講談社	C	¥8,500(予)	SLG
12月予定	熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編	ナグザット	SCD	価格未定	SPG
12月予定	ブロウニング	RIOT日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	ACT
12月予定	ゲンジ通信　あげだま	NEC HE	H	価格未定	ACT
年末	冒険男爵ドン	アイマックス	H	¥6,800	STG
年末	サイバードッジ	トンキンハウス	H	価格未定	ACT
年末	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	SCD	価格未定	SLG
年末	天外魔境II	ハドソン	SCD	価格未定	RPG
年末	レディファントム	レーザーソフト日本テレネット	SCD	¥6,980	SLG
年頭	ウルトラボックス第6号	ビクター音産	C	価格未定	ETC
1月予定	ココロン	シュールドウェーブ	C	価格未定	ACT
3月予定	未来少年コナン	RIOT日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	AVG
3月予定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	ACT
春／予定	クイズの星	サン電子	C	¥6,500	ETC
春／予定	トイレキッズ	メディアリング	H	価格未定	ACT
春／予定	雷電	ハドソン	SCD	価格未定	STG
夏／予定	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	SCD	価格未定	RPG
夏／予定	ザ・プロ野球 2（仮）	インテック	SCD	価格未定	SPG

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
ああっ女神さまっ	メサイヤ	H	ACT
アルガノス	インテック	C	ACT
アルシャーク	ライトスタッフ	SCD	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
ウィザードリィI～V	ナグザット	SCD	RPG
宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	SCD	SLG
F1サーカスSPECIAL POLE TO WIN	ニチブツ	SCD	SPG
改造町人シュビビンマン 3	メサイヤ	SCD	ACT
カラーウォーズ	ココナッツジャパン	C	ETC
川のぬし釣り 2（仮）	パック・イン・ビデオ	C	RPG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	STG
銀河お嬢様伝説YUNA（仮）	ハドソン	SCD	AVG
ゲイングランド	NECアベニュー	H	ACT
ゲート　オブ　サンダー	ハドソン	SCD	STG
コズミック・ファンタジー 3（仮）	レーザーソフト日本テレネット	SCD	RPG
ゴッド・パニック　至上最強の軍団	テイチク	H	STG
斬	タイトー	C	SLG
神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース（仮）	メサイヤ	C	RPG
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG
STARパロジャー	ハドソン	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	S	ACT
ストラテゴ	ビクター音産	H	ETC
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
ZERO WING	ナグザット	H	STG
ダイノフォース	ユニ・ポスト・オブ・ジャパン	H	STG
太平記	インテック	C	SLG
達人	タイトー	H	STG
DOUBLE DRAGONII	ナグザット	SCD	ACT
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACT
ちびまる子ちゃん（仮）	ナムコ	H	未定
中華大仙II（仮）	タイトー	H	ACT
つっぱり大相撲	ナグザット	H	SPG
TVスポーツ　ベースボール	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　ホッケー	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音産	H	SPG
天地を喰らう	NECアベニュー	C	ACT
トップをねらえ!	リバーヒルソフト	SCD	ETC
ドラゴンナイト 2	NECアベニュー	SCD	RPG
21エモン	NEC HE	H	未定
忍者龍剣伝	ハドソン	H	ACT
パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	H	ETC
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
ファージアスの邪皇帝	ヒューマン	SCD	RPG
50th（フィフティーズ）	テイチク	C	RPG
フォゴットンワールド	NECアベニュー	SCD	STG
BURAIII	リバーヒルソフト	SCD	RPG
ブランダース（仮）	I.G.S.	C	A·RPG
ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	ETC
BONANZA BROS（ボナンザブラザーズ）	NECアベニュー	SCD	ACT
ホラーストーリー	NECアベニュー	H	ETC
麻雀覇王伝　カイザーズ・クエスト	U.P.L.	H	ETC
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ETC
マインスウィーパー　掃海艇	パック・イン・ビデオ	C	PZG
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A·PZG
マミーヘッド	タイトー	H	STG
魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	C	AVG
ミズバク大冒険	タイトー	H	ACT
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
モンスターメーカー	NECアベニュー	SCD	RPG
ライザンバーIII	データウエスト	SCD	STG
ライジング・サン	ビクター音産	C	SLG
ルーム	ビクター音産	SCD	AVG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACT
ロードス島戦記	ハドソン	C	RPG
ワードナの森	NECアベニュー	SCD	ACT

勝PCエンジン 12月号は

10月30日(水)発売！

次号予告

波瀾万丈の12月号！　ためてたパワーを一気に放出!! まずはおなじみ、大人気『裏技』付録だ。１本のゲームで10倍楽しめちゃうから、欲張りなキミもナットクだよね！　さらにさらに、お待ちかねのこの１本、『天外魔境Ⅱ』を徹底総力大特集。カユいところに手がとどく㊎流攻略法に期待すべし!!　疲れを知らぬ㊎は疾走り続ける。キミも遅れずについて来い!!

EDITORS'TOPICS

夏休み、サイパンへテニスしに行った。愛妻とラリーを続けるうちに子供たちが大勢集まってきて、得意になっていたら、打ち損じのボールを次々とさらっていった。(佐)

縁日の夜店で買ったタコ焼きを食べようとガードレールに腰かけたところ、異様な感覚が‥。イヌのウンチをフンだ誰かがこそぎ落としたらしい。この夏最大の思い出。(後)

夜、家に帰ったら、私の部屋で私の日記を読んでいる(松)氏がいた――という夢を見た。自分の叫び声で目が覚めた。冷や汗が出た。　(正夢にならないことを願う山)

この号の入稿地獄の中、ムリヤリ夏休みをとってロンドンに行った。大好きなブリティッシュ・ロックの聖地巡礼と、昔世話になったＹさんの探索が目的だ。　(つづく。松)

女優さんが着てドラマなどに出演したときの服は、次の日の朝には予約でいっぱいになってしまうの。あぁ‥また秋冬物の新作が一歩遠のいちゃった。　(Ｐ.Ｈ.マニア㋨)

先月書いたプルトップで車椅子がもらえるって話だけど、真実であることが確認できた。でも、ＰＣ―VANでは過半数の人がデマだと言い切っていたなあ。　(由)

ひと夏のおもひで。ああ、なんて甘美な響きなの。今でも瞳を閉じれば、九十九里の海の輝きと、彼に奪われたファーストキスの味が……。やめた。むなしいや。　(希)

秋の天皇賞まで１カ月をきった。メジロマックイーンは勝てない！　たぶん勝てない。勝てないような気がする。勝たないでくれ～～。　(関東馬に勝ってほしいＴ)

今月も遠出をする機会があり、新幹線に乗った。暑かった……、死ねかと思うほど暑かった。ちくしょー、なんで３時間も28℃のままなんだよ!!　(テレ介㊪)



コンプファミリー テレホンネット

横　浜
045(541)0000

大　阪
06(700)5599

高　松
0878(33)6700

旬の話題にのりおくれるな!!

現在～10/4 深沢美潮先生登場！

10/5～10/19 安田均先生登場！

ライター大募集

㊎では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊎PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本 剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原 保　安藤 誠　小畑雄二　化石ハウス　超音速（渡部功一、西谷英晃、根上広行）柏原康雄　佐々木敏　徳田直巳
Writers……中村泰宏　山崎 拓　増島 健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　森田慶子　佐藤裕志　川口ハヂメ　小西晃治　中川立一　菊池武史　東 千里　本内新太郎　大迫 亨　山猫
Photographers……林 久平　倉部和彦　分部辰浩　林 克典　伊豆倉守一　舟喜 力　加藤幸広　庄司康治　中村英良
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　沢田昭彦　加藤栄子　サーティーツー　グァバモリオカ　小松崎祐子　大曽根晶子

月刊 勝PCエンジン 11月号
1991年11月1日
特別定価400円（本体388円）
雑誌コード　13575-11

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承下さい。

おわびと訂正

当社より発売予定の「マイト＆マジック」に関する宣伝において、久石譲氏が全ての音楽を作曲したものと誤解される表記があり、久石氏ならびに関係者に多大なる御迷惑をおかけいたしました事をお詫び致します。

実際には久石氏作曲の「驚異の小宇宙・人体」サウンドトラック「THE UNIVERSE WITHIN」より2曲をオープニングストーリーおよびエンディングのテーマとして使用しております。

NEC

同時発売！スーパーCDロムロムソフト。

バッファRAM増強

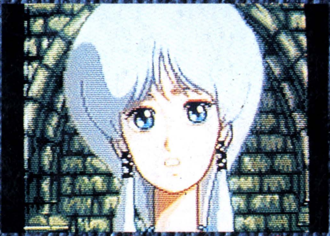
ロムロムソフト増強



ドラゴンスレイヤー英雄伝説
ハドソン/10月25日発売予定/希望小売価格6,800円(税別)
© 日本ファルコム ©1991 HUDSON SOFT ©1990 Falcom
もはやRPGの代名詞とも言える人気シリーズが初めてPCエンジンにお目見えする／まさにスーパーのたまもの。



ポピュラスザ・プロミストランド
ハドソン/10月25日発売予定/希望小売価格5,800円(税別)
©1989,1990 Bullfrog Productions ©1989,1990 Electronics Arts
あのポピュラスが装いも新たに、プロミストランドを加えてスーパーCDロムロムで登場／8種類の世界が君を待つ／



天使の詩
RIOT日本テレネット/10月25日発売/希望小売価格7,400円(税別)
©TELENET JAPAN 1991
スーパーCDロムロムだから出来た超スムーズなアニメーション。壮大なストーリーの中くり広げられる純正RPG。



プリンスオブペルシャ
リバーヒルソフト/11月8日発売/希望小売価格6,800円(税別)
©ブローダーバンド ©1991 リバーヒルソフト
これぞアクション／とも言うべきほどに完成されたキャラの動きには圧巻／迷宮を駆け抜け、捕われた姫を救え／

CD-ROM²
SUPER SYSTEM CARD



10月25日ますますロムロムがおもしろくなる。

キミのCDロムロムをパワーアップだ／ SUPER SYSTEM CARD新発売

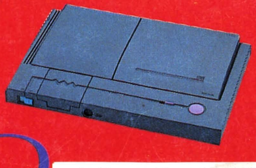
標準価格9,800円(税別)
■現行CDロムロムのバッファRAMを 2Mビットに増強。 ■プレイ中のアクセス回数を大幅に短縮。
■スーパーCDロムロムソフトおよび従来のCDロムロムソフトにも対応。

買って当てよう／当てて自慢しよう／
DUO／スーパーシステムカード新登場記念 **スーパープレゼントキャンペーン**
平成3年10月25日～12月27日
■スーパーシステムカードおよびPCエンジンDUOについている応募ハガキに、スーパーCDソフト(キャンペーン期間中に発売のもの)についている応募券を3枚と郵便切手を貼って応募して下さい。抽選でスーパーCDを超楽しめるスーパーグッズを合計5,000名様にプレゼント!!
■賞品 DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)／DUO専用オリジナルキャリングバッグ……500名
SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)／「天外魔境卍MARU」オリジナルブルゾン 500名
SUPER CD賞(共通)／オリジナルCDキャリングケース……1,000名
PCエンジン賞(共通)／オリジナルテレホンカード……3,000名

スーパープレゼントキャンペーン 見本 天外魔境II 応募券
応募券

様々なソフトがこれ1台で楽しめる、一体型ニューマシン。

SUPER CD-ROM² SYSTEM
標準価格59,800円(税別)



DUO **誕生。**

PCエンジンデュオ絶賛発売中！

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

月刊マル勝PCエンジン 1991 11月号
1991年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第11号通巻35号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(3221)3521
特別定価400円(本体388円)

T4911357511407 雑誌コード13575-11